英雄无敌III

魔法门系列之



英雄宝典

魔法门之英雄无敌III英雄宝典

《大众软件》杂志社　编辑

中 国 戏 剧 出 版 社

魔法门之英雄无敌III英雄宝典

《大众软件》杂志社　编辑

中国戏剧出版社

目 录

概　述

概　　述

残阳如血……天地间弥漫着一片浓重的肃杀之气；断壁残垣……孤独的女王吹起了雄浑的号角；散落在大陆各方的战士们怀着对王室的忠诚，怀着对埃拉西亚大陆秩序恢复的渴望，从四面八方汇集而来。刀剑铠甲璀璨生辉，英勇的战士群情激昂。面对高贵的女王，面对那迎风飘扬的战旗……，我们要用力量和魔法夺回这原本属于自己的土地。谁若胆敢阻止我们，我们必将和他决战到底。因为在此之前，我们曾经参加过“战争任务”、“延续的战争”和“忠诚的代价”等发生在魔法大陆上的所有战役，出生入死，共同捍卫了铁拳王朝的稳固及尊严。对这一战我们期待已久……是的，这一战，就是埃拉西亚的光复！

的确，《魔法门之英雄无敌》一代和二代的成功，令全世界众多的“英雄无敌”迷们对这一战翘首以待。作为《魔法门》系列的旁支在短短几年的时间里迅速崛起，与许多欧美老牌的经典系列游戏分庭抗礼；作为回合制的策略游戏，在即时战略和主视角射击类游戏横行的今天脱颖而出，就必然有其独到之处。在玩家和时间的双重考验下，许多系列作品相继走到了尽头。有的因为制作公司在其选材上自觉已经无所发掘；有的因为游戏业界的动荡不安，纵有好的题材也被迫流产。在此风云变幻的大环境下，《魔法门之英雄无敌》系列显示出了其无敌英雄的非凡本色，在回合制策略类游戏的历史，乃至电脑游戏的历史上留下了浓重的一笔。现在出品的许多游戏，场面很大，给玩家的感觉也很强烈，但玩过一段时间后便被划归于平庸；也有的游戏，从静态的标准出发，但在长时间的细细品味和琢磨下，方能逐渐体会出其内涵的恢宏气势。《魔法门之英雄无敌》系列显然属于后者。New World Computing公司用心血构筑起了这块魔法大陆上的社会体系，这种潜移默化的作用是不可低估的。如果玩家对欧美神话传说有所了解，便不难看到从中影射出的种种传奇。事实上，它的很多设想也正是来源于此。《魔法门之英雄无敌》系列之所以能够长久的深入人心，而被以喜新厌旧著称的玩家所推崇，在很大程度上是因为其情节和操作上的连续性。其丰富的想象力、严谨的故事结构，以及意蕴丰厚的文化背景，就是《魔法门》系列的一贯风格。即使在《魔法门之英雄无敌III》中也能寻觅到《魔法门》系列早期游戏的影子。所有的游戏作品中都必然有一个时代背景，或古代，或今朝，抑或是遥远的未来。《魔法门之英雄无敌》系列立足于虚拟的恩洛斯大陆，在情节设定及种族的划分上都遵循这一虚拟的现实，给人一种亦真亦幻的时空交错感。神奇的大陆、诡秘的迷宫、绚目的魔法、邪恶的对手、奇异的种族和无敌的英雄；佐以变化多端的情节、扑朔迷离的结局，以及为其后续作品所铺垫的基调，这些充满了浓郁的“龙与地下城”气息的构思，在这里被游戏制作者完美地融合成了一部永恒的《魔法门》系列的英雄史诗。而《魔法门之英雄无敌III》正是这一壮丽的史诗中最新，也是最震撼人心的一章。

那是一个未知的年代，一块名叫恩洛斯的大陆，一个梦幻般的国度，神秘而美丽。遍布着丘陵山地，沙漠绿洲及冰川火山，而大陆四周的沿海地带还点缀着许多星罗棋布的岛屿。各种各样的资源散布在恩洛斯四方，浓郁的森林，潺潺的流水，风车，村落，仿佛置身于一个远离尘世喧嚣的世界。在这里居住着众多的种族，包括骑士族、女巫族、兽人族和男巫族。而这众多的种族也就决定了这也是一块需要力量和魔法来维持秩序的大陆。长

久以来，各族之间为了不同的利益和目的，或被未知势力所左右而形成了正义和邪恶这两大敌对势力，在这片土地上的争斗从未停息过……

我们的故事便从此开始了。恩洛斯大陆上的四个较大的势力，分别是骑士族的艾伦费王、兽人族的史莱尔王、女巫族的拉曼达王和男巫族的阿拉玛王，他们为了争夺这块土地上的主权开始了旷日持久的征战。最后，以骑士族艾伦费王的大获全胜，从而使其他各族臣服，并建立了铁拳王朝而结束了《英雄无敌》一代的故事。

一代虽然推出较早，但在当时的技术条件下，SVGA模式下的256色的图像，可以说是已达到了登峰造极的地步，再加上游戏制作者的新颖设定，将一部瑰丽的西方神话展现在玩家面前。并在当时掀起了回合制策略类游戏的热潮。在现在看来，有些设定显得还很不成熟，但这一雏形已将“魔法门的世界”勾画得初具规模，该系列后面的作品也都严格遵循了这一代的体系和框架。所以，《英雄无敌》一代是一部成功的作品，其意义甚至超过了它的后续者，虽然从整体系列上来看它尚显得粗糙和稚嫩，但却为这一后来在电脑游戏界中大红大紫的系列开了一个好头，使其得以延续，从这一点上来看，这是后续作品所无法比拟的。

我们继续回到剧情中来，铁拳王朝的政权并不象它的名字一样的牢不可破，在老国王去世不久便爆发了酝酿已久的“延续的战争”。这次战争的原因发生在王国的政权内部。本来，心地善良的罗兰德王子继承王位是众望所归，但这让另一位王子阿基贝尔德感到十分不快。邪恶的阿基贝尔德为了篡得王位，制造了一系列意外事件，将阻碍他登上王位的顾命大臣们相继死于沉船、坠楼、毒药、恶龙或是其它的天灾人祸。然后又用暴力和黄金征服了忠于王室的军队，并想置自己的兄弟罗兰德王子于死地。罗兰德王子得知这个对他不利的消息后，连夜出逃至西部边疆地区，为了正义，为了夺回本应该属于自己的王位，我们的罗兰德王子别无选择地联合忠于自己的领主向邪恶的阿基贝尔德宣战！在战争中，罗兰德和阿基贝尔德分别获得了在大陆上的两个日渐强大的种族精灵族和亡灵巫师族的支持。罗兰德王子率领的部队节节胜利，不断获得新的种族和领主的支持，终于在最后一战中亲自披挂上阵，一举擒获了阿基贝尔德，获得了这场延续战争的胜利。《魔法门之英雄无敌 II》以阿基贝尔德被罗兰德王石化，关在了皇家图书馆里而告一段落。

看到这里，大多数《魔法门之英雄无敌》系列的支持者都会心中窃喜，邪恶的阿基贝尔德王子仅仅是被石化，看来New World Computing在以后还大有文章可作。但游戏的制作者们却只是给我们讲述了四个关于恩洛斯大陆的古老的传说：忠诚的代价、子孙后代、精灵之岛和归航。描写的是这块土地上的某些种族是如何来到这片大陆并生存繁衍下去，以及发生在大陆周边岛屿上的一些传奇故事。

如果说一代开创了《魔法门之英雄无敌》系列的先河，那么《魔法门之英雄无敌 II》及其资料片的推出便完全在电脑游戏界确立了这一系列的王者地位，从而将它推上了前所未有的高度。二代相对一代诸如在图像、音乐、魔法体系等方面进行了近乎完美的变革。兵种、英雄及城内建筑的升级系统更为严谨，种族及兵种的增加使“魔法门”的阵营空前

强大，从某种角度来讲，它可以被说成是《魔法门之英雄无敌》系列的扛鼎之作。它将《魔法门之英雄无敌》系列成功地推上了巅峰。

令玩家感到意外的是阿基贝尔德王子的复活并没有带来令人盼望已久的《魔法门之英雄无敌 III》，却将这段情节交给了《魔法门 VI》。就在玩家们感到困惑的时候，New World Computing终于给大家揭开了谜底。原来在那场持续的战争结束的数十年后，一群外来势力侵入了这块魔法大陆。就在《魔法门 VI》中的英雄们为了挽救恩洛斯不懈战斗的同时，罗兰德王的妻子——凯瑟琳却正扬帆出海，为她父亲格里冯哈特王（King Gryphonheart）的死讯而返回了祖国——埃拉西亚。《魔法门之英雄无敌 III》的故事伴随着凯瑟琳的出海而在刚刚失去了老国王的埃拉西亚大陆上拉开了序幕。回到故乡的凯瑟琳面对的却是满目疮痍，这时的埃拉西亚大陆正被战火所笼罩，由于国王猝死，整个王国陷入混乱状态。王国周围的许多种族趁此机会大肆扩张领土，妄图重新瓜分埃拉西亚大陆。同时，王国的大敌亡灵巫师族不知出于何种考虑也对目前的局面持观望态度，这使混乱的局面更加复杂化了。战乱中流传着一个传闻，说国王之死和亡灵族的入侵之间有某种未知的关系。为了调查出事实的真相，凯瑟琳毅然肩负起重整王国秩序的重任。这就回到了本文开始时所描写的那一令人血脉愤亢的一幕：凯瑟琳女王在废墟上高高举起了象征力量和魔法的战旗，重新召集了忠于王国的将军和部队，为了埃拉西亚王国的光复，为了恢复王国的荣誉，向试图统治埃拉西亚大陆的不死生物们宣战！就在战幕徐徐拉开之际，我们发现《魔法门之英雄无敌 III》在原有的基础上给我们带来了更多的英雄和种族；对魔法体系的完善及兵种技能上的重新设定，无不给这一战渲染上久违而又神秘的色彩。在未来的岁月里，我们将在凯瑟琳女王的领导下，率领忠诚的战士，去和那些妄图破坏埃拉西亚大陆和平秩序的不死生物们浴血奋战。现在，让我们把在这光复过程中将要面对的一切，做一次全面的检阅。

记得曾有一位电脑游戏界的权威人士宣称：“《魔法门之英雄无敌 II》已经把回合制策略游戏的所有优势发挥到了极限，它的后续作品将不会超过前作。”这一观点也在其资料片“忠诚的代价”中得以证实，使人们不禁对其三代的创新和发展抱怀疑态度。其实，资料片只能认为是对其前作的延续，它并不能说明该游戏的发展已经停滞。熟悉New World Computing的玩家都应该知道，该公司的系列作品中，每一部新作的推出，无一不超越前作。我们不会忘记在第一次见到该系列的《魔法门之英雄无敌 II》时，便被该游戏制作小组能用2D技术制作出如此精美的画面所深深叹服。丘陵山地，沙漠绿洲无不刻画得惟妙惟肖。如果仅从原有的技术角度考虑，我相信这是无法逾越的。但世界是在不断变化中的，我们这个社会科学技术的飞速发展也迅速影响到了那块神奇的魔法大陆。在《魔法门之英雄无敌 III》中，画面表现上比其前作更为出色。数字化图像的引入在三代中取代了以往的手绘图片，分辨率的提高使画面色彩更加丰富，以前那种童话般的中世纪明快画风已不再有了，取而代之的是更加令人眼花缭乱的庞大而华丽的地图，如果用优雅亮丽来形容是再贴切不过的了。尤其是在重新经过3D着色及渲染后，画面上的所有能见物都显得

相当有动感。磨房外的风车缓慢而持久的转动着，仿佛向玩家讲述发生在这块大陆上的每一段传奇。海水起伏荡漾，似乎能够感受到扑面而来的海风……在这样仙境般的环境行军打仗、追击穷寇或是仓惶逃命，从另一个角度上来说也成了走马观花或是游山玩水。埃拉西亚的地形及地貌相对恩洛斯也适当地作了添加和改动，向着更加复杂化和多样化发展。所以，这对移动所带来的影响也更为明显。地下城的引入使《魔法门之英雄无敌》系列与《魔法门》系列终于完全吻合，从地上的若干个入口可以进入这阴森恐怖的地下世界中。从这里冷暗的色调不难体会出长期生活在这样环境里的生物所特有的那种极端的个性。在地图上，有些区域被一团闪烁的光芒所笼罩，这就是由神施魔法布下的永久性的结界，也叫魔法平原。在此区域中对魔法有着提高和加强的作用。也就意味着在这里使用相应的元素魔法可收到事半功倍的效果，当然，如果使用其相克的元素魔法便只能做到事倍功半了。还有一种新生的区域，名曰诅咒之地。顾名思义，就是被神所唾弃的土地。在这里将无法施展任何魔法，再强大的魔法师和巫师来到这里也将无计可施。而且，为迎合每个回合后的新的一天而设计了日升日落的效果也极为新颖。New World Computing的美工就象当初把神秘而美丽的恩洛斯提供给玩家一样，这次将另一个近乎完美的世界——埃拉西亚，呈现在玩家眼前。这令我们不得不相信，就象该游戏制作者的名字一样，他们有能力在电脑中为我们营造出一个崭新的世界，无论是现在还是将来。

一款好的游戏不但要在视觉效果上给玩家带来全新的感受，听觉上的渲染也极为重要。《魔法门之英雄无敌II》的背景音乐曾使众多的玩家如痴如醉。洋溢着浓郁的中古时期田园风格的悠长旋律，给游戏中的冒险模式添加了无限的温馨和恬静。转入战斗画面时，那抑扬顿挫的背景音乐无踪地与游戏场面完美结合在一起，在与逼真音效的配合之下，仿佛能从中体会到金戈铁马、血肉横飞的悲壮和残酷，令人荡气回肠。赞美诗旋律的乐章使人陶然如沐春风，而古代歌剧的元素在本游戏背景音乐中的引入使后者简直臻于完美。许多玩家便是以欣赏游戏中那悠扬的CD音轨来打发闲暇的时光。但到了三代，我们却惊奇地发现，原来的CD音轨被以MP3的压缩格式制作的游戏背景音乐所取代。其效果虽然在整体上未超越它的前作，但总的来说还是十分令我吃惊。每个场景都有自己的特性音乐，都制作得相当专业，每一个细节都考虑得十分到位。当然，这一变化有利也有弊，虽然在一定程度上压缩了整个游戏的容量，但在游戏过程中需要不停地释放压缩的MP3文件，这就不可避免地占用了系统的资源。这令那些对自己的机器配置很抱歉的玩家来说大概不亚于晴空霹雳，恐怕只能遗憾地对这令人心醉的旋律说再见了。

《魔法门之英雄无敌》系列的社会体系是一脉相承的，在这块魔法大陆上生活的每一个种族都有着源远流长的历史，每一个种族都有讲述不完的故事。我们知道，无论在任何时代，有了种族及种族的活动，大地上才会因此而具有蓬勃生机；无论在哪个角落，种族本身就是一道最美的风景，即使在游戏的虚拟天地中也毫不例外。如果仔细分析《魔法门之英雄无敌》系列从一代到三代的发展，我们不难看出，这也是一部关于种族的发展史。我们虽然不能具体得知这期间到底跨越了多少年代，但在此期间，却由一代的4个种族增加

到了三代中的8个种族。新种族的加入和对原有种族的继承和完善，赋予了这个游戏新的生命力。这里要注意的是，新加入的种族仅对玩家是新鲜事物。其实，同其他原有种族一样，他们也是这块魔法大陆上的古老居民。他们的出现只是因为某些特殊的因素，使他们卷入了正在发生的冲突之中，从而从幕后走上了前台。同时，在战争中，所有的种族所扮演的角色也各有不同。有的是为了巩固自己在这块大陆上的统治，出师有因；有的是各为其主，希望通过战争获得更多的权益；有的属于墙头草，见风使舵，随时会倒向强大的一方；有的属于中立者，两边不得罪；有的只想发笔战乱横财，只认银子不认人；更有甚者，密切注视着各方的形势，一旦觉得有机可乘，便会挑起争端，以期达到自己种族称霸整个大陆的野心。

骑士族是一个高贵的种族，他们自"战争任务"中夺取了魔法大陆的控制权后便一直是这里的主宰。他们以战斗为生，以胜利为傲，攻击快速而且巧妙，在防守上有自己的独到之处，在任何危机下都情愿为自己的事业而英勇献身。我们的女王凯瑟琳就继承了这一高贵的血统。由于骑士族统辖人类，所以各项能力皆属平均，对攻击性魔法有一定的免疫力，但易被神经性魔法所蛊惑。因其天生具有的领导才能及号召力，也只有他们才能巧妙地周旋于其他各种族之间，维持大陆上所有种族间的平衡关系。

兽人族是大陆上最古老的种族，他们在艰苦的环境下成长，磨练出不服输的性格。与生俱来的特殊行动能力使他们在任何情况下都能奔走如飞，而不受地形环境的影响。这对他们长途跋涉或机动作战带来了极大的方便。他们有着野兽的凶残，强壮和本能使他们嗜杀成性。虽然拥有较强的攻击力，但在魔法方面的能力几乎为零。头脑的简单使他们成为在战斗中十分容易被激怒的对手，愚蠢和微弱的魔法抗力使他们很容易被幻觉引诱，或被魔法控制。智力的困乏决定了他们永远都不能成为大陆上的统治者，而这一弱点似乎是无法改变的。

女巫族是一个善良的种族，对魔法有着超常的领悟能力，在行动上拥有出乎人们意料的快捷，是一个非常祥和及不可思议的种族。也许是在其善良本性的驱使下，她们更多地去钻研驱散及加强魔法，所以，该种族对魔法都有很高的抵抗力。他们不是强者，但是在面对危机的时候，却有着高度的勇气。从而受黑暗势力所排挤，不得不四处漂泊，这使她们拥有高超的航海技能。因此而产生的对邪恶势力的仇恨，使她们永远是正义一方的可靠盟友。

男巫族对魔法的狂热和执着使他们无暇关注其它，可怕的魔法打击力足以毁灭任何一支队伍。他们所辖的族人由于其高傲的本质，也都生活在远离尘世的地区。由于其中的龙族拥有对所有魔法的免疫及超自然的强大能力，对自己实力的明了使他们可以在危险中耀武扬威。这使他们在正义和邪恶之间起到了均衡的作用。好在自"战争任务"争夺大陆控制权以失败告终后，男巫族还未曾倒向过邪恶一方。这个高尚的种族一直平和地对待其他种族，从不主动陷入秩序和混乱之间的争斗。

精灵族曾是大陆上一个偏远的种族，他们可怕，无情；但是纯洁，特异。因扶佐流亡

的罗兰德王子登上王位而一时名声大振。他们全都是出尘的隐士，抱着济世的胸怀而在大陆上日渐强盛。与黑暗势力的对抗使他们不断地获得新的力量。在所有属性中除防御力较差外，都极不寻常，是战场上十分强劲的势力。但由于其在防御上的欠缺，也导致了精灵族在战斗中经常“毙敌三千，自折八百”，泰坦巨人的加入或多或少的改变了这一“软肋”。逐渐成为大陆上一股强大的势力。由于和骑士族的渊源甚深，所以，他们自古以来就是骑士族的强大后盾。

亡灵巫师族是黑暗魔法的代表人物，他们憎恨秩序的扭曲心理使他们的魔法走向邪恶。他们拥有对不死生物的召唤能力，被召唤出来的生物那不问是非的忠诚和力量使他们成为亡灵巫师最强的护卫，也使这个种族显得极为可怕。由于他们对黑暗魔法的钻研越陷越深，致使他们敌视一切光明的事物，在他们的蛊惑下，阿基贝尔德王子挑起了“延续的战争”。每当他们蠢蠢欲动之际，大陆上便注定要经历一场战火的洗礼。他们所辖的不死生物对光明系的魔法有着极大的畏惧，而黑暗系魔法对其则全无作用。可以这么认为，他们是大陆上邪恶的种子，罪恶的根源。

驯兽师族都天生异禀，拥有很高的聪明才智，但他们似乎把灵气全用在了对野兽的驯服及利用上。得益于自然，他们把这些强大的野兽驯化成比任何武器都凶狠的杀人机器。他们常年生活在森林之中，由于在资源上的缺乏，使他们为了自身的发展不得不经常率领手下的野兽受雇于其他种族去充当雇佣军的角色。天生的懦弱个性使其在矛盾双方间左右徘徊，他们信奉的是在保证自身安全的前提下获得更大的利益。他们不能做到左右战局，却能将战局搅乱。由于对野兽的过多依赖，使其本身并不能成为强大的战士，而这一切却能从其驯服的强大的野兽身上获得补偿。

地狱族由于其自身的臭名昭著，大多数时间都生活在阴冷的地下。他们个个都是天生的战士，且对许多元素魔法有一定的抵抗力，是由混乱化身而成的种族。充满憎恨、厌恶和毁灭，是生命发生扭曲的源泉，生物梦魇的发源地。邪恶，卑劣和腐化是对他们本性的完整写照。他们是驱使任何生命体抛弃思想的死亡领袖，在受到他们的死亡气息攻击后，迟缓、游离、枯萎、恐惧，都无可避免……是一个可怕的种族。因其居住地点的鲜为人知，他们曾被这个大陆所遗忘。但这个种族彪悍残忍的个性决定了他们一经出现在世人面前，就必将使天下大乱。具有极强的大局观使他们迟早会取代亡灵巫师族在黑暗势力中的领导地位，而令后者甘当配角。是大陆上黑暗势力抬头的重要砝码。

以上对大陆上的所有种族做了简单的介绍。从中不难看出，众多的种族决定了恩洛斯和埃拉西亚大陆不会长期处于一种秩序的状态。各种族势力的此消彼长，使整个大陆的天平随时都会发生倾斜，力量和魔法是各个种族达到自己目的的共同手段。所以，各个种族在这两方面也都各有所长。每个种族也都由不同的兵种所构成，各种族间完全独立的兵种便是各个种族在魔法大陆上立足的基础。如果没有他们，种族便只是一座空中楼阁，更没有我们眼前这块美丽的大陆。这些看似古怪、可怕的精灵与怪物可都是神话与民间传说中的明星，连那些靓丽的魔兽也都各自代表着一段凄美而又浪漫的传说。这些稀奇古怪的精

灵怪物，尖耳朵的精灵射手、火红的凤凰、高贵纯洁的独角兽、威风凛凛的骑士、吵吵闹闹的半人马、憨厚墩实的矮人，强大的巨龙……无论是与他们对抗还是与其并肩作战，都可以深切感受到他们强烈的个性。众多的兵种都有其在某些领域的特点，否则他们也无法在这战乱横飞的大陆上繁衍生息。在如今的许多游戏中，为了追求繁多的花样以吸引玩家，可以一股脑将许多五花八门的兵种或设施加入菜单，但经过一段时间的体验后，这其中的大部分可以称之为“水货”，大有“蛇足”之嫌。因为玩家常用的，且真正有用途的仅占这“人海战术”中的极少部分，其它大部分对玩家的帮助不大，既“有他嫌多，减他不少”，这在很大程度上增加了玩家的负担。然而《魔法门之英雄无敌》系列虽然也给玩家带来了众多的兵种，却并没有给玩家带来如此的烦恼。

兵种众多是很自然的事情，我们前面介绍过，这块大陆上有8个种族，每一个种族下辖的兵种都各不相同，《魔法门之英雄无敌III》在其前作的基础上将数量增加到了118种。兵种的素质与前作相比有明显加强，许多在二代中很受欢迎的兵种由于有了更加完善的继任者而没有出现在埃拉西亚大陆上，不少恩洛斯大陆上无人认领的野外部队，终于在埃拉西亚大陆上找到了各自的归宿。如：灯神、美杜莎及鬼魂等。兵种的增加和其整体素质的加强给玩家带来了更多的乐趣，每一个增加的兵种都不仅仅是为了追求各种族在数量上的平衡。玩过《魔法门之英雄无敌II》的玩家都应该知道，在二代中个别种族兵种的设定存在着很大的局限性，种族间实力对比十分鲜明，极个别甚至相差悬殊。

比如大陆的统治者骑士族，其兵种在二代中就搭配的十分不合理，他们在远程攻击和魔法攻击上的欠缺以及最高级兵种金甲武士同其他各族最强兵种的对比，均处于下风。说他们的部队在《魔法门之英雄无敌》系列的前两部作品中是最弱的种族想必一点也不过份，这和其在大陆上的主导地位极不相称。而在三代中，设计者对其作出了调整：一无是处的农民和名不符实的金甲武士被剔除出了队伍，并适当调整了其余兵种的攻防指数；在魔法领域的欠缺由僧侣来补充，终于有了自己的飞行部队——狮鹫和天使。其最高级兵种升级后的大天使的能力是骄人的，攻击力和防御力在三代所有部队中都是最高的。骑士族兵种的重新设定使其综合实力明显提高，搭配上更加合理，虽然在速度上还有所欠缺，但已足以与其他各族抗衡。

女巫族的兵种在二代中属于耗费资源少，发展比较迅速，但强度一般的部队。在三代中，我们发现以前那到处乱飞的妖精和各项能力一般的德鲁伊教徒已经在女巫族中引退了，但对二代中凤凰那庄严高贵形象的偏爱使我对它的继任者金龙无甚好感，虽然金龙的实力十分强大，在最高级兵种的比较中也位属前列。飞马的加入使女巫族飞行部队的实力比二代增加了许多。半人马从男巫族划分了过来，但他们已不是二代中那种弱不经风的样子，而是一支攻防俱佳的地面部队。树妖能够在部队中占一席之地，很大程度得益于它较高的生命值及令被攻击的敌方部队在原地束缚的特性。从总体上看，女巫族的兵种都有所加强，每一个兵种都拥有特技，但对凤凰的消失还是让我心存遗憾。

精灵族的部队大多具有天生的魔法优势，在二代中一经亮相就成为了战斗中的重要力

量。而野猪和大鹏被设计者清除出了队伍，但石像鬼和二代中只能在野外才能招到的灯神补充了该种族在飞行部队上的不足。另一个新的兵种那加虽属地面部队，但在攻击和伤害力上具有很强的实力。而恩洛斯大陆的骄傲——泰坦，在三代中改头换面后似乎失去了二代时那威风凛凛的形象，象是个印度武士。但你如果看看他的属性值，就会发现在那看似消瘦的外表下所蕴藏的巨大能量，除了在攻防上比二代明显加强外，对神经性魔法的免疫和对黑龙攻击提高50%的杀伤力使其成为对付黑龙的最好的兵种。

兽人族的兵种在二代中有一个显著的特点，既是攻击力和防御能力有极大的差异，且速度在所有种族中也属下层。在三代中他们的兵种虽然得到了加强和更新，但这些缺点依然得到了延续。二代中的兽人族部队对魔法系及飞行部队的缺乏使其常常一上来就陷于被动挨打的局面。这在三代中，设计者在不破坏其原有个性的前题下，加入了大鹏和食人魔法师，且二支新兵种在同级别的兵种中也是出类拔萃的。二代中兽人族的最高兵种独眼巨人现在已沦为二流部队，而且变成了远程部队。而该种族新加的最高级战士远古巨兽却又让人不敢恭维，那凶恶雄壮的外表下所拥有的近乎可怜的攻防指数使人不禁对其是否真的拥有残暴的个性深表怀疑。

亡灵巫师族部队的种类相对前作变化不大，兵种的强度也不十分出众。死亡骑士的横空出世给亡灵巫师族的地面部队实力大增，原来的最高等级部队骨龙在三代时终于可以升级为幽灵龙，虽然幽灵龙是三代中出现的所有最高等级部队里最弱的，但在魔法上的众多特性使他们成为了极为难缠的对手。比如：幽灵龙在进攻中有20%的几率可以使被攻击对象老化而致使该部队在整个战役中生命值下降50%。二代中那让人退避三舍的野外部队鬼魂的加入使亡灵巫师族的飞行部队不容忽视，所有兵种在原有基础上的提高和加强使该种族的兵种虽然在直接性的攻防上有些吃亏，但在攻击中的附加效果却又使这些缺点显得微不足道，作到了完美的补充。令亡灵巫师族的部队经常在战役后期扭转战局，这到十分符合亡灵巫师族的个性。

驯兽师族是三代中的新增兵种，既然是新兵种，自然是以全新的面貌出现在玩家面前。其兵种强度一般，属于中低档次部队。是所有种族中唯一全部是野兽所构成的兵种，这和其种族——驯兽师族倒是名符其实。一群由形态各异的野兽所构成的部队便注定了其对魔法的防御能力有所欠缺，这些怪异的兵种大多外强中干，但某些兵种的特性却让人不寒而栗，如蛇怪有20%的几率将对手石化，巨型蛇皮兽拥有可怕的一击即死的技能，虽然只有10%的几率，却也让人望而生畏。二代中男巫族的九头蛇经过了游戏设计小组的调换加入了驯兽师族，而且摇身一变成为了该种族的最高级部队。由于在远程攻击部队的欠缺使该种族的兵种在战役中并讨不到太多的便宜。

地狱族的兵种作为三代里的重要势力，他们的兵种设定很大程度上是为了对正义方兵种的制约。其最高级部队大恶魔的出现使邪恶势力的实力大增。他在战役中将会降低所有对手的幸运，并可随意传送到战场的任何一个地方，最重要的是他是骑士族天使部队的天敌，他们对天使的攻击将提高50%的杀伤力！是凯瑟琳女王光复埃拉西亚的主要对手。该

种族的其他兵种也都具有其魔性本质的因素，虽然远程攻击部队只有一种，即魔法亵渎者，但他却能同时攻击多个敌方兵种。从总体上看，该种族的地面部队的实力一般，但综合实力较高，是一支令人头疼的种族。

为什么把男巫族放到最后呢？在前文上不难看出，二代时男巫族的兵种体系在三代里已被拆得七零八落，半人马给了女巫族，狮鹫去了骑士族，石像鬼投奔了精灵族，九头蛇在多了几个头后去给驯兽师族作了第一把交椅，连绿龙都未得以幸免，在女巫族找到了自己的位置。所以，该种族的兵种是三代中相对二代变化最大的种族，除了对牛头怪及龙的保留外，几乎完全进行了大换血。首先，二代里的野外兵种美杜莎被该族合并过来，不过在这里她已具有了远程攻击能力，且二代时那个20%的几率在近战时将对手石化的特性依然被保留。其他的兵种大多以飞行部队为主。三代里对男巫族部队的大换血及对原有兵种的新设定，使该种族兵种在三代里的优势远不如在一代和二代时那么明显，黑龙的攻防、伤害都不是最出众的，但对所有魔法的免疫能力，使其依然是最令人生畏的兵种之一。

由于二代里的野外部队大多数都在三代里找到了自己的归宿，所以在埃拉西亚大大陆上野外部队的兵种并没有二代时那么丰富。仅有那四种元素生物保留了下来，和新加入的金人及钻石人构成了野外部队的体系。这一类兵种的突出特性即是在魔法方面的设定。元素生物对所属魔法的免疫及相克魔法的伤害加倍，及金人和钻石人对魔法攻击的低于15%的概率构成了埃拉西亚大陆上一道独特的风景。总体来说，三代里的野外部队无论在种类和综合实力上不如前作。

对三代的兵种作了以上检阅之后，我们不难看出，每个种族都在原有的基础上进行了调整和重新设定，而重新设定的基调却是一个“制衡”既可完全概括。玩过《魔法门之英雄无敌》系列的前两代的玩家都应有过这种体会，即在游戏的初期和对手周旋的同时要大力发展最高级兵种，只要坚持到泰坦或黑龙的出现就万事大吉。这和两个兵种在所有兵种里综合实力上的出类拔萃，远远超出其他兵种不无关系。兵种素质上的极大差异最直接的影响就造成了在战场上两方实力对比的不平衡，也就反映在种族整体实力上的极大不平衡。许多玩家对此都反响强烈，致使该游戏的制作组对此进行了较大的改动。三代中的8个种族加上野外部队共计118个兵种，无论是前代已有的还是在三代里新加入的，都有一个比较显著的特点，既是各个兵种间相互制约，相互限制的因素极为明显，种族之间，兵种之间，在继续保持着原有的差异上，利用诸多其他因素即某兵种所特有的特性来弥补那些直观上的差异。如：在二代中天下无敌的黑龙在三代中由于泰坦巨人和其在交手时攻击力和杀伤力上的各提高50%，而使这两个兵种成为了一对生死冤家；骑士族里天使的加入和地狱族的大恶魔相互间的增加50%杀伤力，就是十分典型的例子。兽人族的远古巨兽虽然在实力上同其他种族的最高级部队有很大差异，但受他攻击的对手防御能力将下降80%，这一附加属性也就缩短了其与其他兵种间的差异。亡灵巫师族的幽灵龙的攻防在三代中附加能力（20%几率使敌人老化）也使同他作战的对手心存顾忌。这些制衡的关系在三代中的体现非常普遍，每一个兵种在其表现出某一个相对显著的弱点的同时，在另一方面又能有令其

对手顾忌的特性，兵种间的相克达到了前所未有的地步。从而致使所有兵种间的实力更加接近，花样繁多的附加效果使许多在二代中不受重视的兵种在三代里也不能等闲视之。在战场上能否合理、有效，有针对性的运用己方的兵种去和对手周旋，是克敌制胜的关键所在。

俗话说乱世出英雄，象恩洛斯和埃拉西亚大陆自然也是英雄辈出的地方，无敌的英雄就是这块大陆上永恒的乐章。和该系列的前两代相比，《魔法门之英雄无敌III》中的能够招募到的英雄增加到了16类共计128种之多，且这16类又分为战士系（骑士、异教徒、死亡骑士、野蛮人、领主、驯兽师、恶魔和浪人）和魔法系（牧师、德鲁伊教徒、巫师、巫术士、亡灵巫师、战斗魔法师和巫医）。每一位英雄都面目各异，有着不同的个性和特长。他们有着各自的来历，有着属于自己的故事。这也改变了前两代中那种“不要问我从哪里来”的现象。由于每位英雄所拥有的不同特性，使在对英雄的培养上加入了许多限制，他们都会向着符合自己个性的目标极端化的发展，很难向二代中那样轻而易举地培养出一个十分完美的魔法战士。每个英雄一出现就拥有不同的两项技能，这是与生具来的，永远无法改变，与该英雄所属种族也无必然联系，保持了英雄的单一性。

和《魔法门之英雄无敌》系列的前两代一样，在《魔法门之英雄无敌III》中英雄所能学习的技能也从原有的14种增至了28种，而这28种技能对英雄无论是在行军还是作战上都给予了一定的补充和加强作用。如增加英雄的移动力或在相应的魔法上发挥更大的效率等。但每一个英雄都只能修习其中的8种，这就需要玩家在了解英雄的自身特点的同时，还要对游戏环境进行周密的分析来有选择的确定出正确的发展方向。

魔法一直是《魔法门之英雄无敌》系列中的重头戏，从一代开始，游戏制作者为英雄们所设计的所施魔法就深深地吸引了众多的玩家。《魔法门之英雄无敌III》所包含的魔法共有69种，听起来与前两代比起来似乎变化不大，实际上由于全新魔法体系的引入，使其包含的魔法至少有百余种。而且不同于前两代只以级别划分，由于引入了《魔法门》系列的魔法体系，制作者将所有魔法分为了风系、水系，火系和土系四大类。其中火系魔法是以攻击为主，土系魔法主要是防御性魔法，风系魔法以移动为主，而水系魔法似乎偏向于辅助。每一系的魔法都可以通过升级来提高英雄对该系魔法的领悟程度。级别分为入门级、专家级和大师级。某系的魔法级别越高，越可以用更少的魔法值来令其魔法发挥更大的威力。而这种类繁多的魔法使魔法在《魔法门之英雄无敌III》中的作用更加多样化了，有的影响部队的士气，幸运；有的可以改变战场地形，值得一提的新增魔法有魔法镜，可随机的将敌人对己方所施魔法反射给敌人部队。还有一种叫牺牲术的魔法，可消灭本方低级部队以复活死亡了的己方高级部队！象这样的魔法在三代里还有许多，很多魔法都让人觉得匪夷所思，这些玩家们在游戏中都会逐渐接触到。由于众多新魔法的加入，使沿袭二代的魔法层次结构也发生了很大的变化。虽然还是以5个等级划分，但原有的一些顶级魔法，如末日、复活等魔法被降入了第4级。有的魔法只能由特定的种族城堡才能学到。对魔法体系的翻新给《魔法门之英雄无敌III》的冒险及战斗带来了更大的挑战性，玩家必须在对所辖

英雄的魔法属性透彻的了解，并对敌方英雄及所带兵种进行全面的分析，使用最有效的魔法才能将魔法在三代中的攻击，防御及辅助效果发挥到极限。在二代里，物理攻击仿佛超过了魔法攻击的效应，而在三代里，由于制作者加强了魔法的威力，尤其在加上了魔法技能的因素后，魔法在游戏中的作用显的非常重要。所以，对《魔法门之英雄无敌III》的整个魔法体系作到全面的了解是非常重要的，但是说的简单，New World Computing给全世界所有《魔法门之英雄无敌》系列的爱好者们出了一道难题。

《魔法门之英雄无敌》系列中玩家们除了被其五花八门的魔法所着迷外，大概就是钟情于那写能给英雄们带来众多意想不到的效果的宝物了。三代里的宝物多达122种，加上4种战争武器、终极宝物圣杯和魔法书，物品数量竟达到了128种。同前两代不同的是英雄装备宝物必须严格遵循该宝物的使用位置才能放置。分为头、颈、左右手、身体、肩部、脚和佩带等多个位置，共可装备12种宝物。多余的宝物可以放在背包里，可放64种宝物，但放在背包里的宝物不能发挥其作用，只能有选择地装备。这个设计还是比较合理的，不似二代那样由于宝物栏位置已满只能眼睁睁的错过；而且装备上的选择性使宝物的作用相对降低，避免了象二代时那样可以用宝物轻易堆砌出一个超级英雄来。但它的作用也不容忽视，如元素魔法书，有四本，每一本都能传授给英雄相应的某一系的全部元素魔法。天使之翼使所配英雄可以掌握飞行之术，象这样可以增加某一特殊能力的宝物还有许多，其它对英雄攻防及魔法属性提高或附加的宝物自不必说了。这些宝物在对游戏中英雄的冒险可是极为有利。

正如前面所说的，New World Computing这次可谓煞费苦心地对《魔法门之英雄无敌》系列的许多方面做了重新设定，对其城镇的建筑及城外设施也做了全面调整。增加了许多极富创意的设施。二代时英雄费尽九牛二虎之力在大地图中发掘出的终极宝物，大多是加属性和能力，而在三代发掘出的则是圣杯。英雄带着它进城，就可以在城里建造一种特殊建筑（建筑完圣杯自动损坏）。这种建筑由于各个种族的不同而不同但它共同的作用是兵种增长率加50%、每天收入增加5000个金币。另外还有各自不同的作用，如精灵族的飞船可以使地图全开，守城英雄的知识增加15等等！野外建筑也有许多对玩家有益的设定，如你可以去黑市买卖宝物；在敌人的穷追不舍下可以躲进神殿暂时避一下风头。而可以给英雄加经验值及提高魔法级别，增长属性值的建筑也有许多，自然不可错过光顾的机会。在战斗模式中，《魔法门之英雄无敌III》一改往日那种战场上各类飞行部队不分级别的到处乱飞的场面，以“格数”来区分飞行兵种的等级。使高级部队和低级部队的区分更加明显，维护了高级部队在战斗中的霸主地位。

《魔法门之英雄无敌III》中还有一个可以被称之为革命性的改动，就是开创性的引入了类似RPG游戏的任务事件。游戏中在野外的一位英雄可以去预言家的小屋领取随机产生的任务，任务大致为去寻找特定的宝物，或是杀死某一指定的怪物。完成后再回到领取任务的地方交差，便可获得大量经验值，或是一大笔财富，亦有可能会是某一魔法系的最高级魔法。这个新颖模式的引入，在回合制策略类游戏中开创了融入RPG类游戏因素的先

河，相信这个设定会深受玩家的欢迎。在《魔法门之英雄无敌》系列的前两代中，在大地图中行军的英雄会随机碰到一些偶然事件，大多是能够获得某种宝物。在三代中随机事件将大大增多，所不同的是英雄有可能获得宝物，也有可能碰到野外部队的伏击。当然，偶尔也会招降某支野外部队。这也为在这块美丽的大陆上的旅行生涯蒙上了一道神秘的色彩。

最后，我们不得不遗憾地指出《魔法门之英雄无敌III》中的不足之处。该游戏中也存在着一些BUG（本书中自有介绍），虽然对游戏的运行无甚影响，但对翘首以待此游戏多年的“英雄无敌”迷来说，无疑都不愿意这样一部经典大作里有其存在。从剧情上来看，我们的老朋友——邪恶的阿基贝尔德王子自恩洛斯一别后便了无踪影，不知是否还有机会和他较量一番。在6大战役后，New World Computing不知出于何种考虑，画蛇添足式的又加入了“不满的种子”这一剧情战役。令刚才还沉浸在埃拉西亚的完全光复中的玩家又去率部对付本游戏的主角——凯瑟琳女王。在不情愿中令这个游戏在平淡中草草收场。所以，在此攻略本中，我们将这一战役列为附加战役，和光复埃拉西亚大陆的主线脱离开，玩家就当作《魔法门之英雄无敌III》的资料片或者是外传来玩吧，也算是人为的对其作一些补偿。

以上就是对我们将要生活和战斗的埃拉西亚大陆所作的一个简单扼要的介绍，其实，玩过《魔法门之英雄无敌》系列的玩家们都知道，《魔法门之英雄无敌》系列的几代作品集合成了一部繁琐而周密的游戏系统，我认为，除了New World Computing的制作小组外，没有人能够做到对整个这块神秘的魔法大陆的所有系统完全洞悉，每玩一次，都能够发现一些新的东西。真搞不懂New World Computing还放了哪些出乎玩家意料的设定在里面？还有多少尚未挖掘出来的秘密在等待着玩家们去探索？我可以毫不夸张的说：“《魔法门之英雄无敌》系列完全可以让我们玩到下一个世纪去”。从一代到三代，从恩洛斯到埃拉西亚，这块神奇的土地上无时无刻都在诞生着崭新的事物，拥有着绚烂魔法的无敌的英雄们正在永不停息地在为我们续写着这一不朽的传奇。

现在，让我们回到本文开始的地方……孤独的女王吹起了雄浑的号角；散落在大陆各方的战士们怀着对王室的无限忠诚，怀着对埃拉西亚大陆秩序恢复的渴望，从四面八方汇集而来。刀剑铠甲璀璨生辉，英勇的战士群情激昂。面对着高贵的女王，面对那迎风飘扬的战旗……

高贵的凯瑟琳女王，我们来了……

古老的埃拉西亚大陆，我们来了……

《魔法门之英雄无敌III》，我们来了……



任务篇

《魔法门之英雄无敌》系列的战役模式是其剧情的直接表现，三代的战役模式共由6个大战役组成。在这6个大战役里，玩家扮演的不仅仅是凯瑟琳女王。为了对剧情有一个全面的了解，你还有机会扮演凯瑟琳女王的两个敌人在大陆上胡作非为，这在感情上虽为我辈所不齿，但既然游戏这么安排，玩家也只能不得已而为之。战役之初，你只能从前3个战役中选择，分别是女王万岁（Long Live the Queen），地狱与魔王（Dungeons and Devil）和战利品（Spoils of War）；把前三个战役都完成后，就又能选择两个战役，包括解放（Liberation）和国王万岁（Long Live the King）；只要能把这两个战役打通，就可以昂然进入最后的大结局战役给父王的赞歌（Song for the Father），从而将和平重新还给埃拉西亚大陆。

下面，我就按着剧情的发展，将在埃拉西亚大陆上发生的这6大战役给玩家作一个全面的介绍。

战役一：女王万岁！

Long Live the Queen

本战役共有3个阶段，叙述的是凯瑟琳女王率部在埃拉西亚大陆登陆，到攻占狮鹫崖，争取到了天使和狮鹫部队的帮助。从而为光复埃拉西亚大陆打下了坚实基础的一段战事。

背景：凯瑟琳女王重归埃拉西亚大陆后，听到了许多传闻，得知埃拉西亚大陆如今之所以陷入如此混乱的境地，很大程度上同其父王的离奇暴毙有关。众多邻邦正在贪婪地瓜分这块美丽的大陆，凯瑟琳女王对此深表忧虑。

第一关：归航（Home Coming）

胜利条件：攻下泰里尼斯城（Terraneus）

背景介绍：登陆后，女王的先头部队已经占领了一座废弃的城堡。你要以此为基地，纠集当地所有的部队，摧毁一切遭遇到的敌军。有迹象表明，尼贡（Nighon）王国的入侵预示着极大的阴谋，要对战争作最坏的打算。

战前选择：医疗帐篷、14个枪兵或5个水银、水晶、宝石和硫磺

过关心得：由于是整个游戏的第一个任务，只是让玩家找找感觉，培养英雄，所以难度并不高。在此关中玩家可将4个级别最高的英雄带到下一关，但在英雄的培养上有级别限制，最高只能升到6级。游戏开始时，玩家所控制英雄的周围的野外部队（包括枪兵和弓箭手）都会无条件加入其麾下。泰里尼斯城堡在地下世界中，在攻占它之前，需要将地面上的其它3座骑士族城堡攻下。这3座骑士族城堡的守军较弱，虽然本关玩家不能招募天使部队也足以应付。只是敌人会不断地从地下上来进行骚扰，可派英雄守住通往地下的两个入口。从地图右上方的传送门可到达左上角的雪地，那里有许多宝物，但由于宝物不能带

到下一关，所以可去可不去。到是对英雄的培养别耽误了，地图的中上部有大学和竞技场，千万别错过。因为级别上虽然有限制，但可以加属性值和能力，为将来的恶战作准备。

第二关：守护天使（Guardian Angels）

胜利条件：必须在一周内控制金羽城（Fair Feather）。然后攻占敌人所有的城堡。

背景介绍：北方重镇——金羽城正在受到伊欧弗王国（Eeofol）和尼贡王国的围攻，不知在天使的协助下，那里还能抵抗多久。一旦金羽城陷落了，我们将失去一支强大的盟军。

战前选择：1个大天使、3个狂热者或"祈祷"魔法卷轴

过关心得：金羽城就在地图的中央，里面已经建好荣誉之门。从玩家所带英雄出现的地方至金羽城的路上，都有天使把守要道。但除了最上方路口的天使外，其余都可无条件加入。这可是本游戏中的最强兵种，虽然在此关中还不能将其升为大天使，但若每个英雄带3、4个也足够了。占领金羽城后，该城可直接招募到天使，加上城两侧的荣誉之门，每周可招募的总量达到5个天使，应付本关敌人已绰绰有余。敌人在地下世界的4个角上，分别为3个亡灵巫师族城堡和1个地狱族城堡，实力都不是很强。可派英雄率部从位于地图两端的地下城入口分别杀入，以防敌人不断骚扰。你还可以在先知的小屋领取任务——寻找天使之翼，注意它在地图的左上角，将它回先知处可换取10个天使。如果舍不得，这也是一件很不错的宝物，给英雄装备上便可以飞行。本关的重点依然是培养英雄，但本关在英雄的级别上也有限制，最高可以升到12级，可以将8位英雄带入下一关。其实没有必要培养那么多的英雄，4个已经足够了。

第三关：狮鹫崖（Griffin Cliff）

胜利条件：找到并占领全部的狮鹫塔（7座）。

背景介绍：狮鹫崖是狮鹫们聚居的地方，老国王曾训练它们作战。在埃拉西亚王国的建立时狮鹫们立下了赫赫战功。所以，寻求它们的帮助是战争胜利的关键。

战前选择：金弓、狮纹金盾或聚金袋

过关心得：开始时你将拥有三座骑士族城堡，不妨集中发展中央比较高级的那一座，其它城堡升级到城市后负责提供军饷就可以了。附近的枪兵比较容易被招降，把开始时所有英雄的初始部队集中在一起就可以轻易令他们成为手下。完成右边预言家的任务可以让你得到50只狮鹫，所需宝物就在地图中央的哨塔之后，去之前记住要访问一下秘密帐篷。和上一关一样，这一关的地图仍然很对称，地图中间部分左右各有一个敌方的地狱族城堡，凭借投降的枪兵你完全可以用速攻取得。上方左右各有一个中立的骑士族城堡最好先不要去碰，因为虽然城堡开始没有设防，但是在进入城堡之前会遭遇到没有任何警告的顽强阻击。不如让敌人先去碰这个硬骨头。7座狮鹫塔全在地图的上方。几个主要路口全有敌人英雄把守，实力都很强，建议先攻打右上方，可得加速之靴。地下敌人有三个城堡（包括地狱族和男巫族）和一座龙城，从这里产生的力量会源源不断的从两个地城入口涌出。不如先将他们肃清，因为那7个狮鹫塔大多被防守严密的要塞所守卫，短时间内是无法攻克的，所以要先解除后顾之忧以便专心积聚力量解放狮鹫塔。

至此，第一大战役告一段落，凯瑟琳女王在率部登陆后，先后获得了天使和狮鹫这两股强大的同盟，暂时在埃拉西亚大陆站稳了脚根。在经过一段时间的兵力调整之后，将挥师向埃拉西亚大陆的纵深挺进。

战役二：地下城与恶魔

Dungeons and Devils

本战役共有3个阶段，叙述的是凯瑟琳女王率部在埃拉西亚大陆登陆，并为其光复埃拉西亚大陆进行积极的准备的同时，埃拉西亚大陆混乱秩序的缔造者们，为了各自的利益，正在蚕食分割着这块美丽的大陆。这是与上一战役同期发生在埃拉西亚大陆另一边的战事。

背景：在埃拉西亚大陆的历史上，斯戴维克（Steadwick）还从未被外族攻陷过，乘着如今埃拉西亚的混乱，邪恶的势力要用行动来改变这一历史。

第一关：邪恶计划（A Dervilish Plan）

胜利条件：找到并杀死金龙女王。

背景介绍：这块大陆东南海岸的女巫族是埃拉西亚王室的坚强同盟，她们中的金龙和绿龙正在扩张自己的军事实力，晓以时日，必将成为一股强大的力量。作为来自伊欧弗王国效忠科瑞根（Kreegan）陛下的武士在征服斯戴维克神殿之前，一定要歼灭这个不容忽视的力量。

战前选择："屠龙术"魔法卷轴、奇迹胸甲或100个恶魔之子

过关心得：本关敌人城堡共有5座，包括两个骑士族和3个女巫族的城堡，位于地图正中央的骑士族城堡必须尽快攻下，否则让其发展起来将异常强大，后果不堪设想。然后再消灭敌人在地图上方分别居中和居左的女巫族城堡。左下方的另一座骑士城堡可以留待最后处置。本方的初始城堡下方有一个根本无法发展的女巫城堡，城里什么都生产不了且没有守军，不妨用非主力英雄去占领。金龙女王就躲在地下世界里，要进入地下必须去自己的初始城堡右下方红色的秘密帐篷取得通过红色哨塔的凭证，再前往地图左下方城堡右侧的绿色的秘密帐篷获取通过绿色哨塔的凭证，最后才能进入地下世界。杀死正下方的金龙女王即可过关，但为了将来打算，还应该培养几个英雄，以备最后的恶战。本关对英雄的

培养上有所限制，最多可以将英雄培养到12级，而且可以将8个最强的英雄带进战役的最后一场战斗。

第二关：大地的震动（Ground Breaking）

胜利条件：击败所有敌人

背景介绍：根据来自伊欧弗的情报表明，来自恩洛斯的凯瑟琳女王已经率领远征军在埃拉西亚登陆，短时间内还不会构成威胁。在地下世界的侵略和对东南边境的巩固都已进入了最后的阶段。通向这个地区的地道已经挖好了，这样，就可以从尼贡向埃拉西亚输送援军了。在挖掘地道的过程中，意外地发现了一些被认为已经"消失"了的生物，如果能令它们加入我军的话，征服地上世界的战斗将更加容易。我们还有一名情报人员正在一个与世隔绝的小岛城堡中，找到他会让我们更加清楚敌人的信息。

战前选择：一级魔法工会、战争学院或邪眼之柱

过关心得：本关开始于地下世界里，这里有4个中立的男巫族城堡，兵力都很弱，要尽快攻下。地下的资源非常丰富，可大力发展左上角的男巫族城堡及初始城堡。另三个低级城堡升级到城市后负责提供军饷就可以了。在地下世界的左上角有一座龙城，里面有埃拉西亚大陆上所有种类的龙族部队，请量力而为，攻下后可以随机得到许多宝物及大量的金币。从右边偏下的出口上到地面，可在小岛上的魔法屋处得知地面上所有敌人城堡的位置。要注意右上角的出口会不时有地面上的敌人英雄进来骚扰，在那里需要派英雄把守。兵力积攒到一定程度时（一定要有黑龙部队），便可从地下杀出了。地面上的敌人有4个城堡，包括1个骑士族的高级城堡，及女巫族、骑士族和精灵族的低级城堡各1座。位于地图左上的骑士族城堡，在玩家部队从地下冲出时，实力已经十分强大了。只能放在最后集中优势兵力将其攻下。本关和前一关一样，英雄最多只能培养到12级，最强的8个英雄将可以进入战役的最后一场战斗。

第三关：斯戴维克的陷落（Steadwick's Fall）

胜利条件：3个月内攻下斯戴维克城

背景介绍：凯瑟琳女王已经在金羽城和狮鹫崖的两大战役中分别获得到天使和狮鹫部队的援助，她已集结完部队正向着斯戴维克推进。所以，必须赶在她的大军到来前占领斯戴维克。只有这样，占领斯戴维克——埃拉西亚大陆的首都，才会对凯瑟琳女王的部队有所限制。

战前选择：伊欧弗王国的英雄或尼贡王国的英雄

过关心得：以上的两个选择的的区别仅在于英雄的不同，并不影响其它因素。玩家从地下世界开始，可控制地下的男巫族城堡，及地面上位于诅咒之地的地狱族城堡和位于地图右下角的骑士族城堡各1座。注意其中骑士族城堡不能发展出终级兵种。由于地下世界的资源及其困乏，从长远考虑，要尽快向地面上寻求发展。斯戴维克在地图的中部，被群

山及三座关隘环绕。每一道关隘中都有重兵把守。且在其周围还有3座骑士族城堡，同其成犄角之势，相互呼应。在游戏初期你的军队应不是其对手，只能作打持久战的准备。在巩固城防的同时，适时出击，不断蚕食其羽翼，削弱它的力量。先攻陷地图左下方的精灵族和正下方的骑士族城堡，其它的可先不理会。因为如先扫平四方城堡一定来不及在三个月内凑足力量攻陷首都，全力积聚力量又不免受到四方的骚扰。即使这样，由于斯戴维克周围各种资源丰富，该城依然可以发展得让人不可小视，防卫力量极其可怕，守卫这里的是骑士族的传奇英雄肯德尔（Kendal），拥有着让人吃惊的属性！由于本关只需攻下斯戴维克即可过关。因此首先要集中兵力攻陷首都斯戴维克城外的要塞，而后将主力英雄安排在要塞之外（这样敌人主力英雄不会回城防守）将机动率调整到最高——也就是只带速度最快的部队，例如黑龙。再用小股部队令敌人主力英雄从城中分兵，将其引出来。而后在第二天用其他英雄为他补给部队后避开敌军主力攻城。如果主力英雄机动率够高的话，这一战术可以节省大量时间。当然，在和敌人周旋的同时，千万别忘了，时间不要超过3个月。

至此，第二大战役也告一段落。由于尼贡和伊欧弗的联军赶在凯瑟琳女王之前，迅速攻占了牢固的斯戴维克城，使凯瑟琳女王短期内光复埃拉西亚大陆的计划受阻，并凭借着斯戴维克的天险，同凯瑟琳女王的军队对峙，战争进入了相持阶段。这预示着这将是一场旷日持久的大战，无论谁获得胜利都将付出惨痛的代价。就在交战双方拼得互不相让的同时，两方谁都没有意识到，另一股新的势力正在埃拉西亚大陆上悄然兴起……

战役三：战利品

Spoils of War

本战役也分为3个阶段，讲述的是在埃拉西亚大陆的这一混乱时刻，一个叫做驯兽师族的种族，为了满足自己在财富方面的贪婪本性，在另外两个对埃拉西亚王朝的领土怀有野心的王国之间周旋，充当雇佣军的角色。这是发生在埃拉西亚大陆周边的零星战役的直接体现。

背景：在这战乱的时候，力求获利的方针将获得丰厚的回报。随着尼贡王国和伊欧弗王国联军从大陆东部的入侵，埃拉西亚王朝正在走向崩溃。这时，由于大陆西侧的守军疏于防守，这就给了在埃拉西亚大陆东西两侧居住的塔塔利亚（Tatalia）王国和克鲁洛德（Krewlod）王国以可乘之机，他们都认为现在正是他们扩张自己版图的绝好机会。

第一关：边境（Borderlands）

胜利条件：占领所有的资源矿

背景介绍：埃拉西亚王朝的老国王格里冯哈特（Gryphonheart）的突然死亡，给驯兽师族带来了获利的机会，埃拉西亚王国在此地的三个前哨基地由于东部战争而守备空虚。由于塔塔利亚王国窥视埃拉西亚的边境领土，他们来寻求驯兽师族的帮助，希望驯兽师族能够占领该地区所有矿藏，以便为自己组织更强大的军事力量，并提供充足的后勤补给。

战前选择：考白克（Korbac）、沃蒂什（Verdish）或随机的驯兽师族英雄

过关心得：无论选择哪个英雄，都不会对本关有影响。本关没有地下世界，起先你会有两个驯兽师族的城堡，发展到最高级别后都可以招募终级兵种。敌方有3座骑士族城堡，但都是不能发展成能招募终级部队的城堡，强弱之比显而易见。首先发展地图右边的驯兽师族城堡，出城后即会有20个狼头怪来投靠，该城堡上方的看守红色帐篷的守军也会加入，而后迅速向下方的3个骑士族城堡发动进攻。右上角有三个蜥蜴洞穴和一个树穴，应尽快占领。由于敌人的力量起初比较弱小而且分散，所以如果一切顺利的话第2周就可以结束战斗，之后只需要占领所有的资源矿藏就可以顺利过关了。另外，地图左上角水中的漩涡可到达地图右下角。本关对英雄的培养也有所限制，英雄最多只能培养到12级，最强的8个英雄将可以进入战役的最后一场战斗。

第二关：夺金（Gold Rush）

胜利条件：必须积攒200,000个金币

背景介绍：由于驯兽师族在上一战中的出色表现，引起了克鲁洛得王国的注意，他们同埃拉西亚王国在东部边疆的最近的一场冲突以胜利告终。这次，他们给驯兽师族的任务是尽其所能地掠夺埃拉西亚大陆。一旦他们得到了所需要的资源，埃拉西亚大陆的全面战争就将成为可能。给予这次行动的报酬是很丰厚的，但工作并不轻松：克鲁洛得王国至少需要200,000个金币来维持下一步的行动……

战前选择：3只雷鸟、2个独眼巨人之王或1个远古巨兽

过关心得：本关玩家可控制的有两个兽人族的城堡。周围的领土虽然全被岩石覆盖，但是并不缺少资源。而且在城堡附近有许多野外招兵建筑。集中兵源可迅速积聚起可观的力量，打破周围的封锁冲入骑士族的平原。那里的骑士族城堡守备极弱，尽快攻下，可以得到更多的资源和金矿。这里的地下世界只是用来连接3块陆地的。下面，玩家可以选择是否通过地图中央的地下通道杀入另外两块由骑士族控制的陆地。如果有兴趣的话，建议先从右上边的陆地开始入侵，因为虽然右下面只有1个骑士城堡，但实力较强，若让主力英雄前往势必造成后方空虚，且右下方的敌方英雄并不主动出击，而右上方的骑士族英雄更爱四处乱逛。所以，派主力英雄集中优势兵力按先右上，再右下的顺序即可将骑士族的3个城堡荡平。然后，占领所有的金矿，静候200,000个金币的集齐。但如果选择否的话，只需派主力英雄把守另两块陆地通往本地的出口，再派几位英雄不停地给其输送兵源进行补充。虽然达成胜利条件的时间会多一些，却也锻炼了英雄，为最后一战作准备。本关对英雄的培养依然有所限制，英雄最多只能培养到12级，最强的8个英雄将可以进入战役的最后一场战斗。另外，左上方的红色哨塔后每堆金矿为10,000个金币，千万不要错过了（红色秘密帐篷在右上方陆地的紫色哨塔后）。

第三关：贪婪（Greed）

胜利条件：消灭所有敌人。

背景介绍：塔塔利亚王国和克鲁洛得王国同时在寻求驯兽师族的帮助，两个王国都想得到两国之间的最后一块土地。该区域只有少数埃拉西亚王国的守军，他们只能作象征性的抵抗。但驯兽师族只能为一方而战，而且，无论答应哪一方，都会被另一族视为背叛而遭到他们的夹击！

战前选择：选择为谁而战，塔塔利亚王国（使用“边境”那关的英雄）还是克鲁洛得王国（使用“夺金”那关的英雄）

过关心得：由于选择友方的不同造成了战场上对手的不同，但在地图上各族势力的位置却都一样。地图的左上角为驯兽师族的3个城堡，左下角为1个中立的驯兽师族城堡；右下角为3个兽人族城堡，右上角为另一中立的兽人族城堡。骑士族的3个城堡坐落在地图中部，与驯兽师族势力和与兽人族势力间的重要路口都用设有大量守卫的关隘连接。这里我们将选择不同友军所经历的战斗分开介绍。

1.如果选择塔塔利亚王国：玩家的英雄将从地图的左上角出现，且起始城堡边上有生产战争机器的工厂。右上方有4个蜥蜴洞穴，左下方有2个树穴，应尽快占领。位于地图中央的3个骑士族城堡都实力较弱，略加调整便可将其一举歼灭。如果让兽人族的部队率先占领，在其强大实力的维护下，将使战争更加复杂化。所以，要抢在其之前对骑士族的城堡率先发难。在进军路上会有大量的伏兵阻挠，其实力不可小视。若不愿在此耗费主力英雄的兵力，可多招募几个英雄在前开路。由于伏兵被引出一次后便不会再出现，牺牲几位英雄可为主力英雄顺利进军赢得时间。控制了中央地带后，就可集中兵力给2个英雄，令其分别把守和兽人族领地连接的路口。安心开发左边几个本族城堡的设施建设，待兵员得到补充后即可挥师东进。先将右上方孤立的兽人族城堡攻下，然后便可向敌人主力城堡的聚集地区发动攻击。另外，地图下方水域中的岛屿上有大量的金矿资源，若能占领将对战争大有帮助。

2.如果选择克鲁洛得王国：玩家的英雄将从地图的右下角出现，且起始城堡边上有生产战争机器的工厂。左下方有骑士手套，装备后能够大幅度的提高英雄的机动力，附近有4个妖怪兵营，2个野人塔。作战方案同上面的类似，只不过进军方向相反。不同的是，在地图下方的小岛上有一个传送门，可将英雄传送到地图中央，而免去了在行军路上屡遭伏兵袭击的麻烦。总体上来看，作第2种选择，过关难度较小。

至此，埃拉西亚大陆上的几大军事集团终于全面交火了，这几大军事集团的混战使战

役的结果更为扑朔迷离。随着战事的进一步升级，这平衡的均势必将发生倾斜……

战役四：解放

Liberation

本战役共分为4个阶段，讲述的是凯瑟琳女王经过了一段短暂的调整后，向埃拉西亚大陆的纵深挺进，将仍然盘踞在战乱后的废墟中的伊欧弗人侵部队逐出埃拉西亚大陆的一段战事。

背景：凯瑟琳女王以金羽城为基础建立了一个巩固的根据地，并且获得了天使和狮鹫部队的加入，令其实力大增。而尼贡和伊欧弗的部队仍然在埃拉西亚大陆上烧杀抢掠。凯瑟琳女王命令部下从解放斯戴维克开始，把所有的来犯之敌从埃拉西亚大陆的土地上赶出去。

第一关：斯戴维克的解放（Steadwick Liberation）

胜利条件：攻占斯戴维克城

背景介绍：尼贡和伊欧弗的部队在攻占了斯戴维克城后，将自己封闭在城中。他们不但封锁了所有通往该城的陆上通道。而且其援军也到达了地下通道里。如果能够联系上正在积蓄力量的布拉卡德（Bracada）军团和阿维利（AveLee）王国的部队，他们就会伸出援助之手。据斯戴维克陷落的幸存者说，骑士族的传奇英雄肯代尔 被关押在西北方向的监狱中，必须救出这个杰出的军事指挥官。

战前选择：10,000个金币、2个大天使或2个泰坦

过关心得：本关玩家曾经经历过，不过上一次的身份是侵略者，而这次却是堂堂正义之师。除了地下世界经过扩大增加了两个男巫族城堡外，所有城堡建筑变化最大的莫过于玩家初始控制的左下方的精灵族城堡和骑士族城堡，它们都可以发展到最高级而招募终级兵种，这就意味着玩家的主力英雄将可以同时率领埃拉西亚大陆上2个最强兵种。城堡边有生产战争机器的工厂。去两个城堡之间的预言家处领取任务，便可去地图左上角的监狱中救出已达11级的骑士族英雄肯德尔。他身上装备着完成任务所需的宝物——幸运雕像，并将会带入下一关。斯戴维克下方的荣誉之门虽然无法进入，但它可以使玩家的城堡每周多招募一个大天使。右上角有一座女巫族城堡，占领后可经发展可招募出金龙。右边有两个通往地下世界的入口，下面的由于被一定数目的黑龙把守，所以不必管它。但它边上位于诅咒之地的恶魔族城堡却必须先迅速攻下。然后派英雄将另一个通往地下世界的入口把守住，便可完全控制地面。多利用野外的增兵设施，尽快招募出一定数目的最高级部队，然后杀入地下世界。地下世界中有3座男巫族城堡，由于兵力较分散，守军虽实力很强，但各个击破并不难。攻下后，本方负责输送兵员的英雄应随后给主力英雄补充兵力。从地下世界的出口上去，首都就在眼前，还等什么？

第二关：魔鬼的交易（Deal With the Devil）

胜利条件：攻克克里斯夫城（Kleesive）

背景介绍：阿维利派来的使者给在前线作战的将军带来了凯瑟琳女王的口信：在斯戴维克解放之后，一个克瑞根的特使出现在王宫，他宣布他们俘获了恩洛斯之王——罗兰德，并要求100万个金币作为让罗兰德活命的赎金。但凯瑟琳女王不愿向这些无赖们低头，我们得知他们将罗兰德关押在伊欧弗内陆靠近克瑞拉部落（Kreelah）的地方。主城就在埃拉西亚边境的外侧，必须找到并解救伟大的罗兰德国王，阿维利将带领女巫族人全力支援埃拉西亚的军队。这是一个非常危险的任务，因为很明显没有人会将人质放在离前线如此近的地方。这有可能营救出罗兰德王，但更可能落入敌人精心设计的陷阱！

战前选择：“御火术”魔法卷轴、“冰冻箭”魔法卷轴或“精确术”魔法卷轴

过关心得：本关的任务并不难，到是几处额外的寻宝让我颇费了一番周折。起初你控制着2个骑士族城堡和1个女巫族城堡，并都可以发展到最高级并招募出终级兵种。敌人虽有5个地狱族城堡，且排列有序，但仅有1个城堡——克里斯夫可发展到最高级。所以，要尽早冲入右侧地狱族领地夺取地图中央火精灵守护的地火之剑，用它可以到地图中间的预言家那里换取一面受诅咒的盾牌；如果将上一关完成的任务所得宝物带上，便可通过左方的哨塔得到火系魔法书，再到最右上方换取为所有属性加4的盾牌。这面盾牌可以带入下一关！处在诅咒之地上的地狱族城堡的英雄们都各自为战，很容易被各个击破，所以速攻仍然是上策。克里斯夫就在地图右侧中间的诅咒之地，兵力并不强大，很容易被攻陷的。但是罗兰德王却并不在这里。

第三关：中立事务（Neutral Affairs）

背景介绍：驯兽师族和克鲁洛得王国的部队在埃拉西亚西部的的战斗仍然持续着，附近的布拉卡德的精灵族愿意派援军来帮助凯瑟琳女王来平息这两个跳梁小丑的械斗。这场战斗将是艰苦的，因为决定战争结果的不仅要有卓越的战术，还必须拥有大量的军队。

胜利条件：消灭所有敌人。

战前选择：专家级后勤术、矮人之盾或半人马斧

过关心得：本关玩家在地图右侧拥有3座城堡，包括：2座骑士族城堡和1座精灵族城堡。除1座骑士族城堡等级较低外，另2座都可以发展到最高级。敌人为2个敌对势力，驯兽师族占据了地图左侧，包括2座该族的最高级城堡和1座骑士族的低级城堡；兽人族占据了地图中部，包括2座该种族的最高级别城堡和1座骑士族的低级城堡。从表面上来看好象是势均力敌。但游戏开始后会发现，本关并不缺金矿，独缺宝石矿！唯一的1个宝石矿还在地图中央偏下的地方，在敌人的势力范围中，那两方尚且为其争得头破血流，所以也就不必为其造成过多的损失。到不如大力发展中级部队，以数量压倒对手。这样，虽然战斗会很艰苦，但也不会陷入被动挨打的局面。且坐山观虎斗，倚仗要塞等敌人拼得两败俱伤

时看准机会，痛下杀手，将敌人一举铲平，也是一种乐趣。这一关有些哨塔的守卫会要求本方英雄提供上一关获得的宝物，否则无法得到它们身后那些可以带到下一关的宝物。而且，地图左下角有一个记载着“回城”魔法的魔法卷轴，通过右侧中央偏下的传送门可以直接到达那里。

第四关：地道与穴居人（Tunnels and Troglodytes）

背景介绍：伊欧弗和尼贡依靠军队挖掘的几乎覆盖整个大陆的地道网络，在埃拉西亚大陆的许多地区同时发动攻击，运用军队来控制这场分裂埃拉西亚大陆的战争。凯瑟琳女王发现了尼贡王国运输部队到埃拉西亚大陆的中枢通道，它居然位于海底，这里连接着尼贡王国的地下世界和埃拉西亚大陆本土。为了将入侵之敌彻底赶出埃拉西亚的领土，凯瑟琳女王决定立刻清除这些残余力量。布拉卡德和阿维利的军队将同凯瑟琳女王一同战斗。消灭残留在伊莱西亚大陆上的敌人，然后到地下去追击，直到将他们赶回尼贡的海岸。在此之后还要在那帮好战者的家乡建立自己的根据地。

胜利条件：消灭所有敌人。

战前选择：专家级航海术、每个起始城堡1级魔法工会或主要城堡3级魔法工会

过关心得：在这关里，骑士族、女巫族和精灵族终于联手出击了。联军占据了大海西岸的整个区域，而且全都是高级城堡。大洋彼岸却是一片荒芜，众多的野外部队和丰富的资源相映成趣。敌人全部都在地下世界里，共有5个城堡，其中有3个可以发展到最高级别而招募出黑龙，这就意味着玩家将要面对的是一支庞大的黑龙部队。不要让主力英雄航海，也不要选航海术的奖励。因为没有办法在尼贡王国地形险峻海岸登陆。唯一的入口被有一定数量的海妖把守，游戏初期不是其对手，到了可以与之一战时，让主力英雄去又得不偿失。不过海上也还是有很多资源值得搜集的。这一关里有许多非常稀有的宝物，但是被哨塔所守护，如果没有从上一关带来的宝物是不可能得到的。地下世界里地形十分复杂，资源也远比狭长海岸丰富。在这个庞大迷宫中所有的敌人城堡都不能留下。千万不要给这些地下男巫们积聚起大量黑龙的机会。所以，速度是唯一可以获胜的保证。3个种族的城堡不要全面发展，可重点发展骑士族和精灵族。因为，泰坦可是对付黑龙的一把好手。而天使强大的攻防指数也会给玩家带来很大帮助。发展到一定程度后（不必等最高级别的部队）2个英雄双管齐下，分从地下世界在地面左侧的上下入口杀入。迅速攻下男巫族在前沿的低级城堡，以此为根基，经调整后马上攻击敌人主城，赶在大批黑龙组成的部队出来之前将敌人消灭。

埃拉西亚的入侵之敌们终于被赶出了这块并不属于他们的土地，但凯瑟琳女王心头的疑团却犹为加重，老国王的猝死之谜依然还没有解开。而埃拉西亚大陆这次的大混乱中，那个臭名昭著的亡灵巫师族所表现的令人生疑，战争表面上是结束了，但这是否在酝酿着更大的阴谋呢？

战役五：国王万岁！

Long Live the King

本关分4个战役，叙述的是在埃拉西亚大陆上的各族混战告一段落后，凯瑟琳女王的骑士族部队在精灵族和女巫族的协助下，将入侵的伊欧弗和尼贡的部队赶出了埃拉西亚大陆后。交战各方都付出了极大的代价，尚处于恢复阶段时，一直在暗中观望形势的亡灵巫师族看准机会，出动其不死军队终于开始发难。在埃拉西亚大陆再次挑起战火的一段战事。

第一关：狮鹫之心（A Gryphon's Heart）

背景介绍：伊欧弗的入侵给亡灵巫师族的不死军队提供了称霸埃拉西亚大陆的绝好机会。埃拉西亚大陆上的无数战争中死去的亡灵对亡灵巫师族来说可是绝好的兵源。为了击败强大的凯瑟琳女王，亡灵巫师族制定了一个邪恶的计划：在凯瑟琳女王的军队向伊欧弗和尼贡的联军作最后的攻击时，亡灵巫师族派英雄乘机潜入了位于埃拉西亚大陆中死去的老国王格里冯哈特的墓地，希望用巫术将其复活，并利用他卓越的军事才能，在战场上对付强大的凯瑟琳女王领导的联军。

胜利条件：必须在3个月之内的时间里找到压抑精灵（Spirit of Oppression）并带到石头城

战前选择：“死亡波浪”魔法卷轴、1个地狱骑士或1个骷髅转化器

过关心得：本关的敌人很弱，仅在地图中央有一个骑士族的低级城堡。而玩家的城堡却可以发展到最高级从而招募幽灵龙。实力相去甚远。但为了免得其在玩家寻找宝物时捣乱，所以还是先消灭掉。本关有2处地下世界，先去预言家处领取寻找宝物的任务，然后从地图左下角的地下世界入口进入地下世界，在左下角找到回忆饰物。上到地面后，在地图左侧中间处的预言家处换取恶运沙漏；再去地图右上角的预言家处换取沉着饰物，有此宝物便可以在最后一个预言家处换取压抑精灵。携带其去石头城即可过关。

第二关：收获的季节（Season of Harvest）

背景介绍：在亡灵巫师族运用巫术复活格里冯哈特时，却发生了一件意想不到的事。复活后的格里冯哈特杀死了亡灵巫师族的国王并篡夺了王位，取得了王国军队的指挥权。经过死亡而复活的格里冯哈特虽看起来还很虚弱，但其法力之高却是前所未有的。登基后，他继承了前国王称霸埃拉西亚大陆的野心，为了大规模入侵埃拉西亚，亡灵巫师族要用敌军的阵亡者组建起自己强大的军团。

胜利条件：必须在3个月之内的时间里积攒2500个骷髅兵。

战前选择：吸血鬼斗篷、地下墓穴或巫术放大器

过关心得：本关玩家的部队和城堡都在地图右方狭长的海岸上，除了硫磺之外海岸上

各资源都有，而且无人守卫。任务是要在3个月内召集2500个骷髅，有些哨塔需要上一关的宝物才能通过，其后面的宝物则可以被带人到下一关。有一个叫桑德洛的亡灵巫师族英雄被关押在地图中央哨塔后面，此外那里还有1个相当不错的魔法项圈。地图上有些哨塔是无法通过的，这和从上一关带来的宝物有关。建议选择吸血鬼斗篷，因为巫术放大器可以自己造。可只用前一关带来的英雄，因为其特别技能就是“招魂术”。坐船到对面大陆后，右上角有一宝物“死亡之靴”可使招魂术提高15%。且大量的野外部队可无条件加入。敌人没有英雄，3座低级城堡也无法招募英雄。地图左上角的女巫族城堡可先攻下，因为那里已修好了最高级别的魔法工会。可在自己的城堡里建骷髅转化器将多余兵种变成骷髅兵，过关并不难。

第三关：肉体惩罚（Corporeal Punishmen）

背景介绍：由于一名死亡骑士拒绝听从格里冯哈特国王的命令，并带领自己的部队独立了。为了杀一儆百，必须攻入他的领地杀死他，然后再将其复活，重新加入亡灵巫师族的部队。

胜利条件：击败死亡骑士莫特（Mot）

战前选择：死亡饰物、“御土术”魔法卷轴或25个僵尸

过关心得：本关玩家在地图左上方有2座亡灵巫师族的城堡，敌人有3座亡灵巫师族城堡，分别位于地图右上、右下和左下方。所有的城堡都能发展成最高级别并招募幽灵龙。有些哨塔需要上一关的宝物才能通过，而哨塔后的宝物则可以被带人到下一关。地图右上方有一个旋涡可以进入地下世界，但通往地下世界的路是有哨塔的，只有带着上一关的宝物才可以通过。本关敌人的实力强大，且死亡骑士莫特的级别也很高，所以不必将敌人全部消灭，只需集中力量将莫特击败即可过关。

第四关：夜以继日（From Day to Night）

背景介绍：埃拉西亚大陆的凯瑟琳女王领导的部队终于行动了，格里冯哈特国王训练了自己的将军并使他们了解了敌人的战术。格里冯哈特国王希望通过战斗再次统治埃拉西亚大陆。不同的是，这次他将以征服者的身份出现。

胜利条件：消灭所有敌人

战前选择：死亡之靴、“死亡波浪”魔法卷轴或3条幽灵龙

过关心得：本关玩家在地图上方地区拥有3个本族的城堡作为发动总攻前的落脚点。敌人起初的抵抗是很轻微。但是不能给他们太多的时间，否则他们很快就会得到增援——野外到处都是骑士族的征兵建筑，散布在地图上的也大多数是骑士族兵种。且敌人的6座骑士族城堡一旦发展起来，后果不堪设想。所以速度一定要快，经过人类征兵建筑的时候应尽量征集。所以建议在关卡开始时选择3条幽灵龙，以迅速打破封锁在自己势力区域周围的要塞冲出去，速战速决，尽量争取在一开始就夺取地图上半部分到中部的骑士族城

堡，而后用骑士族的兵种征服他们。当然，也可以用可怕的招魂术来积累骷髅兵来进行攻击，但那毕竟太慢了——占有地利人和的敌人是不会等玩家慢慢聚集起强大实力的。有些哨塔需要上一关的宝物才能通过，而后面的宝物实在是威力无穷。本关的地下世界中没有敌人，却有大量的资源，在游戏初期应先攻下地图左侧中部的骑士族城堡以进入地下世界。

邪恶的亡灵巫师族终于暴露出了其罪恶的本质，在这几个战役中聚集起了数量可观的不死部队，为全面入侵埃拉西亚大陆打下了深厚的基础。亡灵巫师族的不死军团开始了全面进攻。埃拉西亚大陆又再次被战火所吞噬。老国王格里冯哈特在复活后的野心能否得逞？凯瑟琳女王将如何面对这具有讽刺意味的事实呢？

战役六：给父亲的赞歌

Song of the Father

本战役共分为3个阶段，叙述的是埃拉西亚大陆又起战火，死去的老国王格里冯哈特复活后却取得了对亡灵巫师族军队的控制权，妄图用武力重新控制整个埃拉西亚大陆。率领大批的不死生物开始向埃拉西亚大陆全面入侵。凯瑟琳女王被迫率部迎战，经过了一段惊天地，泣鬼神的激战，终于将入侵的敌人赶出了埃拉西亚大陆，并揭开了格里冯哈特的猝死之谜。完成了光复埃拉西亚大陆的使命。

第一关：安全通道（Safe Passage）

背景介绍：复活后的老国王格里冯哈特，全面发动了对埃拉西亚大陆的入侵。但此时，在亡灵巫师族的内部却发生了分裂，其中一部分向凯瑟琳女王求助，希望能摆脱格里冯哈特的统治。他们给凯瑟琳女王派来了使者，并透露老国王的猝死实非偶然，是被内部人所毒害。凯瑟琳女王派英雄前去迎接。

胜利条件：将亡灵巫师族英雄尼巴斯带回高地城

战前选择：加速之靴、基础后勤术或2500个金币

过关心得：本关要接送的亡灵巫师族英雄尼巴斯在地图右上方出现，但其通往高地城的路上被三个哨塔所阻碍，所以，必须先访问和此3个哨塔对应的秘密帐篷。其中红色帐篷在地图右下角，蓝色在地图左上角，绿色却在地图中间上侧。高地城在地图左下角，是骑士族的高级城堡，敌人在地图中央有两个亡灵巫师族的高级城堡，但实力并不很强。野外的部队全是亡灵巫师族的低级部队。值得欣慰的是野外大部分黑暗骑士可以无条件加入本方。由于尼巴斯和最强的5位英雄将可以被带人最后一关的决战中，所以不妨对麾下的英雄适当培养一下。只需将敌人消灭后让尼巴斯装备元首徽章进入高地城即可过关。

第二关：联合阵线（United Front）

背景介绍：凯瑟琳女王已经厌倦了战争，希望尽快结束这场不该发生的战争，便同意与臭名昭著的亡灵巫师族合作共同对付其父王格里冯哈特率领的不死军队。从布拉卡德和阿维利赶来的精灵族和女巫族援军也已到达。在埃拉西亚大陆的历史上从未有过这四个民族在同一面旗帜下为着一个共同目标而战斗的先例，今天将由凯瑟琳女王领导不死生物的部队一同去攻打不死生物的部队，尽管这看上去很奇怪，但这是确保战胜格里冯哈特的亡灵军团的唯一方法。双方剑拔弩张，开始了决定埃拉西亚大陆命运的大战。

胜利条件：击败所有敌人。

战前选择：35个皇家狮鹫、35个铁皮人或35个大地精灵

过关心得：本关开始你有4个城堡，分别为右上角的亡灵巫师族城堡、右侧中间的女巫族城堡、下侧中间的精灵族城堡和左下角的骑士族城堡。敌人有4个高级亡灵巫师族城堡，在左侧以"口"字形排列。在这四个敌人城堡中间，有1个中立的骑士族城堡，城中已建成了4级的魔法工会和荣誉之门，若能及早占领，会对战争中的帮助很大。但在这座城堡前有蓝色哨塔，蓝色的秘密帐篷在地图右下角。本关敌人实力很强，整个大陆上到处都是亡灵巫师族部队的势力，4个亡灵巫师族城堡的周围到处是黑暗亡灵部队的征兵建筑。必须随时派英雄去骚扰敌人，防止其组织起强大的兵力。由于资源有限，右侧的2个城堡不必发展兵种建设，而重点发展骑士族和精灵族的城堡。且地图中央上部有2个提高弓箭术的宝物。似乎对精灵族更为合适。左上角的敌人城堡最为强大，所以需要对主力英雄的兵力不断补充，迅速攻占外围敌人城堡是确保战争胜利的关键。其它英雄在防御的同时也要注意等级的培养，本关最强的6个英雄将被带人最后一关的决战中去。

第三关：为了国王和国家（For King and Country）

背景介绍：经过上一场战斗，凯瑟琳女王的联军大获全胜，而格里冯哈特率领的亡灵军团元气大伤，但仍然保存着可观的实力。凯瑟琳女王的军队乘胜追击，格里冯哈特被迫率领他的亡灵军团躲到他复活时的墓地中负隅顽抗，做最后的挣扎。凯瑟琳王后决定在这决定命运的最后一战中亲自披挂上阵，面对自己的父亲格里冯哈特。而经过亡灵巫师的证实，哈特领主就是毒害老国王格里冯哈特的真凶！凯瑟琳女王对此另有安排，她有一个特殊的计划来对付这个弑主的叛徒。

胜利条件：消灭所有敌人，凯瑟琳女王和哈特领主不能战败。

战前选择：圣光之盔、土系魔法书或演讲家之帽

过关心得：本关开始你有3个城堡，分别为左上角的精灵族城堡、左下角的骑士族城堡和右下角的女巫族城堡。都可以发展并招募到终级兵种。敌人在关隘的严密防护下有2个亡灵巫师族城堡，并且在游戏开始便已发展到了最高级别。野外到处是亡灵军团的部队，看来所有效忠格里冯哈特的亡灵巫师族力量都聚集在这一地区了。这一战将会非常艰难，如果速攻几乎就是在自杀。好在本方的征兵建筑也不少，凯瑟琳的强大实力及许多散

落在野外的强力宝物一定要善加利用。地下世界中有许多资源，但有许多处地下世界需要用传送门进人。首先运用野外和城内的低级兵种和敌人周旋，但不能拖延太久，否则敌人将强大的无法被消灭。要不时的骚扰敌人的英雄，使其不能组织起规模强大的部队，然后怎么作，想必不用我说了。这是最后的一战，埃拉西亚大陆光复在即……

战争过去了，凯瑟琳女王的军队取得了最后的胜利。已成为骷髅王的格里冯哈特手刃了杀死自己的凶手——哈特领主。在凯瑟琳女王亲自运用灵魂超度的魔法下，老国王的灵魂终于摆脱了邪恶的躯壳，缓缓升入了天堂，凯瑟琳女王默默地祈祷父王的灵魂能在天堂安息。从此，埃拉西亚大陆终于又恢复了平静，人们将在凯瑟琳女王的领导下，在战乱后的废墟中重新开始自己的生活。

女王万岁！

附加战役：不满的种子
Seed of Discontent

本战役从剧情上来看，虽然和前面有着紧密的连接，但说的是埃拉西亚大陆被光复后的事情，也许是New World Computing觉得玩家在玩到凯瑟琳女王的大获全胜还不过瘾，而将《魔法门之英雄无敌III》的资料片放了进来，或者是他们在制作《魔法门》系列的一贯传统，即每部作品都给玩家留有一定的引子作为该作品续作的基础。对整个游戏来说虽有蛇足之嫌，但受益的还是玩家，何必太深的考虑它的情节呢？

埃拉西亚大陆光复后，人们的生活又恢复了正常的秩序，开始在战后的废墟上重新开始自己的生活。饱受了战争洗礼的人们要重建家园，享受和平带来的那一份宁静。但埃拉西亚大陆也许命里注定是一块充满了纠纷的地方。就在人们满怀希望的迎接和平的时候，在埃拉西亚王国和阿维利王国的交界处又产生了磨擦。本战役的3个阶段所记述的就是一个叫法鲁克（Faruk）的人是如何在埃拉西亚王国和阿维利王国交界处的这块有争议的土地上独立的一段故事。

第一关：圣杯（The Grail）

背景介绍：一个叫法鲁克的人宣布：在这块有争议的土地上，需要人民自己来决定自己的命运。他聚集起了一批支持他的军队，希望通过寻找圣杯来换取更多的支持。

胜利条件：两个月内找到圣杯。

战前选择：加速之靴、5000个金币或4个飞马

过关心得：本关玩家将有3个女巫族英雄，但只有一座女巫族城堡，且这座城堡不能招募部队。只能造魔法工会，但这也要好好利用。围绕着这座城堡有5座石碑，地图中上处的左右两处还各有1座，去遍了7座石碑就能得知圣杯的位置。其实，圣杯就在上面2个

方形塔的中间的沼泽里，被众多的野外部队所守卫。英雄在向圣杯挺进时会不时的遭遇骑士族的小股部队，有时也会遭到当地精灵族的伏击，所以行走到路口时一定要当心。当然了，也有很多精灵族战士会无条件加入英雄的部队。本关别无它法，只能在2个月中收集尽可能多的兵种向沼泽中的圣杯守卫攻击。圣杯在沼泽的正中间，所以不必将敌人全部消灭。地图中央有一个城堡，相信对玩家会有所帮助。

第二关：回家之路（The Road Home）

背景介绍：有许多精灵族，包括骑士族的人们为了自己理想中的国度加入了这一阵营。这促使埃拉西亚的统治者意识到了事件的严重性，决定派兵镇压。而义军迫切需要一个强大的根据地来巩固自己的独立政权。他们要前往维宁城去安放圣杯。城中的人们派英雄来迎接他们，独立战争打响了。

胜利条件：让瑞兰德到达维宁城，并在城中造好独立的永久基地。

战前选择：3级魔法工会、5000个金币或3个树妖战士

过关心得：本关瑞兰德将在地图左上角出现，而维宁城却在地图的右下角，要冲破两地之间的骑士族和女巫族的多重包围，难度相当大。且维宁城在没有圣杯的情况下只是一个低级城堡，不能提供兵力上的帮助。所以，就要利用好野外加入的兵种。路上有许多野外部队可以无条件加入，要时刻注意进军途中所提示的信息，它能告诉玩家附近是否有野外部队愿意加入玩家的队伍。就这样且战且退，不断利用野外部队来扩充兵员，迅速杀出一条血路，赶在敌人发展得强大无比之前，抵达维宁城，并在城中造好终极建筑——守卫精灵

第三关：独立（Independence）

背景介绍：埃拉西亚王国和阿维利王国的军队已将维宁城围困，妄图将这个刚刚独立的政权扼杀在摇篮里。自由的人民却准备它将建设成自己的首都。他们为了实现自己奋斗的目标——宣布独立，他们将面对的是刚刚参加过将作乱的亡灵军团赶出埃拉西亚大陆战斗的强大联军。

胜利条件：将维宁城建为首都

战前选择：3个树妖战士、6个树妖卫士或12个单位的木头

过关心得：本关玩家处于两股势力包围的中央。城中有上一关所建的永久基地，可以每天加5000个金币，所以钱不成问题。但由于本关没有木材矿，且游戏开始就会丢失20个单位的木材，以后每天也会发生类似的事情。这样，如何利用野外的零散木材，就成了本关的关键。对每天木材的需要量要有计划，拣多少就用多少，别浪费。必要时可以用金币和资源去附近市场去换。敌人虽然实力强大，却也同样有“木材危机”，所以不会轻易进攻。维宁城周围把守出口的矮人很容易招降，只要英雄的实力不属不堪一击的地步即会

无条件加入。和前几关一样，要合理运用野外的招降部队，尽量避免和敌人正面冲突，地图左下方有“天使之翼”，可以使玩家的英雄在这场木材的争夺战上大占便宜。只要建起首都，便可顺利过关。在维宁城建立自己的独立政权。

维宁城的人民通过自己的英勇战斗，终于升起了自由的旗帜。独立后的人民会加倍珍惜这来之不易的自由生活，游戏到此终于告一段落。埃拉西亚大陆将暂时处于一段和平时期。但我们相信，和平和安宁永远不会属于《魔法门之英雄无敌》的世界里，从恩洛斯到埃拉西亚，再到那些我们尚不知晓的地方，它们无时无刻不在危机的笼罩之中，无时无刻不陷于内忧外患之中，也正是因为这样，在这些神奇的土地上才会诞生如此之多的无敌的英雄，才会有如此之多的传奇向我们传诵，我们期待新的英雄，我们期待新的传奇……




情节篇




逐鹿埃拉西亚

在埃拉西亚的历史上，你几乎无法找到其它时期可与狮鹫心王朝结束时的那场可怕的动荡和战乱相提并论。那场史诗般的战争始于格里冯哈特王的神秘死亡，而后以北方德珈王国的黑暗军队彻底被凯瑟琳女王消灭而告终。包括埃拉西亚在内的十多个国家被卷入了这场混战。

来自布拉卡德王国的巫师和阿维利王国的丛林精灵们站在凯瑟琳一边驱逐了从地下入侵埃拉西亚的地下王国尼贡和魔鬼王国伊欧弗的军队，而来自沼泽的塔塔尼亚人和荒原上的野蛮人们在埃拉西亚原来的边疆省份爆发了战争。最后是德珈王国黑暗军团的大规模入侵。

动乱造就了无数的英雄，也留下了无数传奇，可是埃拉西亚的史官们却没能留下关于那段历史的记述。或许是那些史料已经在大动荡中被毁，或许根本就没有任何人能说清楚这场大混乱的前因后果。

好在动乱后的埃拉西亚学者们整理了几位经历了这场大战的英雄的回忆录，订作一册，也就算是对后人有所交待了。

现在不妨让我们翻开这些尘封的文卷，看看当年那个天堂般美丽安宁的埃拉西亚大陆上究竟发生了什么……

女王万岁篇

序　言

整整七个星期以来，一向温柔可亲的铁拳王朝王后凯瑟琳脸上没有出现过任何笑容。整个舰队也受到了王后情绪的感染，即使是最爱开玩笑的将领们也小心翼翼地不去打扰忧心忡忡的凯瑟琳。

我，克里斯蒂安，作为骑士通晓战场上的各种战术和武器装备。但是说到政治我就有些露出四海浪人的本相了。所以我至今也不清楚皇后为什么会在国王罗兰德失踪、小王子尼古拉尚未能独立支撑铁拳王朝朝局的时候就为了替父亲奔丧离开了恩洛斯，埃拉西亚有很多优秀的将领和一支身经百战的军队，王后应该不用担心埃拉西亚的安全才对，如果说王后仅仅因为父女之情才这样做的话就更不可能了，作为效忠王后陛下的骑士我深知聪明仁慈的王后从不会让感情左右理智——尤其是关系到政局的时候。

这七个星期的海上颠簸并不象我起初想象的那么顺利，担任侦察任务的前卫船队不时地遭遇到小规模的冲突，更令我们担心的是对手们似乎并不是海盗，而是一些正规军！从敌船上我们解救了一些奴隶，从这些埃拉西亚的原住民口中可以了解到埃拉西亚大陆正陷入可怕的混乱。

这些亲身经历过战乱者所叙述的事态比我们此前听说的那些流言更加严重，尽管王后仍然坚持必须要先亲眼见到证据再作打算，大部分骑士却已经开始磨砺自己的武器了……

温柔的海涛和稳定的季风很快将我们送到埃拉西亚南部省份的岸边，大家心情沉重地看到曾经是王国城堡的地方已成为一片瓦砾场，浓烟烈火中的废墟里只有散发出恶臭的成堆尸体迎接我们。没有幸存者，只有战场能够告诉我们发生过的一切。

在危机到来之前，埃拉西亚军事力量的首长曾经建议过采取守备措施。但是邪恶势力早有预谋的袭击力度和有组织程度超出了人们所估计的限度。从阵亡者的尸体上可以看出来这是一场由地城霸主们挑起的战争，很明显防守的一方是有备而战的，但是毁灭的风暴并没有因此而减小力度。

忽然，悲伤的王后目光落在一面被践踏过的旗帜上，狮鹫的标志明白无误地告诉我们这是埃拉西亚王国的旗帜。一向冷静理智的王后显然被这些暴行激怒了，尽管她极力保持平静，但我能够体会到她心中熊熊燃烧的怒火。骑士的信条就是主忧臣辱，主辱臣死。只要我们还有一名能够呼吸的骑士，埃拉西亚的旗帜必须得到应有的尊重！无论是谁，无论何时，侮辱埃拉西亚的旗帜都必须付出代价！

王后并没有浪费过多的时间去凭吊战场，我们惊异地发现她吹响的古老号角召唤出了埃拉西亚的主人——狮鹫！这些被老国王驯服了的生物早已成为王室的军事力量，真高兴在这种危难的时刻能够看到这些凶猛的埃拉西亚守护者还活着。

随同狮鹫一同赶来的还有前王国卫戍部队的成员，这些勇敢的战士虽然在绝对优势的敌军力量前被迫逃亡，但是他们从未放弃过斗争。王后的到来给这些本已绝望的军人们带来了一线曙光，所以一听到号角，他们就立刻赶来了。他们证实了那些谣言和令人恐惧的传说都是真的，随着女王父亲的离奇死亡，埃拉西亚已经被它贪婪的邻居们所侵占了。

随后的誓师仪式上，英武的王后跨坐在一头狮鹫身上进行了战前动员：

“……

尽管我很想念我那深受爱戴的罗兰德和儿子尼古拉，而且谁也不知道这场战争将持续多久，我还是必须承担自己的责任：父亲的王国要延续下去，埃拉西亚绝不能陷落敌人之手！”

我率先拔出剑来，和其他骑士一道发出震天的呐喊，无数刀剑的寒光，刺破了埃拉西亚尚显黑暗的天空……

第一章 明航

动员过后，作为首席骑士的我立刻投入到准备工作中。刚刚登陆的我们只有一座饱受过蹂躏的城堡——女像柱城，仅有的一点情报来源又完全不能让我信服。一句话，我们是从零开始。

附近的人们已经逃离了村庄，留下的幸存者关于灾难的描述各不相同而且互相矛盾。不过还是有端倪表明是地城霸王——尼贡人在这一带发动了侵略。敌人是三十天前发动的，方柱座城、穆哈睦城和崔利亚城等附近的城堡也应该已经落入了尼贡人或者伊欧弗人的魔掌。

其他的将军正在向周边地区散开以调查王国各个地区的情况。王后交给我的任务则相对明确：先给我们刚刚聚集起来的力量建立一个立足点，而后要将附近的军事力量组织起来加以训练，摧毁所有抱有敌意的势力，找出尼贡的侵略路线并搞清局势。

我承认王后的观点是持重稳妥的：现在必须做最坏的打算，因为我们已经陷入了战争！不过作为王国首席骑士，我的打算是集中全部力量搜索出敌人的据点泰里尼斯城而后攻克。根据我的经验，如果第一次突击能够拿下敌人指挥中心的话，余下群龙无首的残敌将很容易料理。

天与其便，凯瑟琳陛下动身前往布拉卡德王国去谋求协助了，全权行使军事指挥权利的机会终于到了。我立刻率领着女像柱城几乎所有的军事力量出发了，留下了一座几乎没有防守的空城——我承认自己疯狂的举动有些冒险，但是我相信凭着我曾浪迹世界各地培养出来的直觉可以迅速找到敌人据点。一路上我收编了几支埃拉西亚的抵抗力量——他们曾也是前卫戍部队的成员，在他们的帮助下我掩袭了几乎毫无防备的本地区首府穆哈睦城堡。

有了这个基础，接下来的事情就容易多了。我把建设的重点放在更容易为主力提供后援的穆哈睦城，而后先后用同样的方式拿下了方柱座城和崔利亚城。

战斗过后我们俘虏了一些穴居人，这些终年生活在地下的鼹鼠不需要拷打就供出泰里尼斯城就在穆哈睦城的城堡正下方的地底世界，通往地下世界的入口在方柱座城和崔利亚城附近都有。这一回我听取了王后的提议，在三个城堡提供补给的情况下稍做了一些休整，这期间两个城堡旁的地心入口处不断有敌人的部队出现，不过以逸待劳的我军以城堡为依托轻松击退了地城的部队。

这样的情况持续了三四次之后我终于忍不住出击了。在长而曲折的阴暗地道中收拾了几个想出来骚扰我军的倒霉蛋之后，地底中央的泰里尼斯城终于展现在我的面前。不过出乎我意料的是抵抗比想象的要弱，看来我迅雷不及掩耳的突袭和对敌军骚扰力量的大量消耗是成功的。

第二章 守护天使

在完全收复了我们登陆的省份之后，派出的将领们也从各个方向传来了捷报。王后对我的闪电战术似乎开始有些兴趣了，今天我在一再坚持之下终于得到她的同意开始进军埃拉西亚首都斯戴维克，我们得到的消息表明它正处在围困中，但是我心里有些不详的预感：如果敌人能通过地道调动军队和进行补给的话，此刻的首都恐怕已经沦陷了，如果我猜得不错的话，这将是一次千里奔袭而不是拯救危城。

行军间隙总有些闲暇时间，我喜欢在这些时候到当地人中走一走。走到一个名为天使之门的省份时，我注意到途中遇到的农民们不止一次地谈到了金羽城——北方一个尽管受到围困但是却抵挡住了尼贡人进攻的小城。虽然没有任何正式的报告证实，但是那些农民相信是天使在守护着这个小城。

我知道从前埃拉西亚大陆上曾经有天使出没，在克瑞根的手下横行的时代，有报告说一些长着翅膀的人型生物歼灭了大量的克瑞根部队。无论这些天使是从未离开还是又回来了，它们能抵挡尼贡和伊欧弗联军的攻击多久值得疑问。如果它们失败了，我们将失去一个潜在的盟友。

搞清了局势之后我没有浪费任何时间，所以当先头部队兼程赶到金羽城所在的峡谷时，此地仍然掌握在天使们的手中。很幸运地，天使们认出了我们的身份并立刻热情地欢迎了我们，因此我几乎没有费什么唇舌就说服他们加入了解放埃拉西亚的阵营。而在此之前，我一直担心如果这些金色羽翼的巨型生物如果不太好说话，我们寥寥可数的前锋部队会全军覆没在峡谷的山口。

两名大天使将我们引入了峡谷，作为曾浪迹世界各地的骑士我立刻发现这是一片具有魔力的平原，即使是不精通魔法的人也几乎可以感觉到空气中流动着的魔力，毫无疑问在这种地方施展魔法会威力大增。

首先映入眼帘的是金羽城的高耸入云的荣耀之门，城外左右方也各有一个。守卫在金羽城和城外两个荣耀之门的天使们也注意到了我们的到来，他们紧随着我们进入了城堡。

简单的通报之后，情况很快明朗了：尼贡的部队已经在金羽城的地下建立了四个城堡，但是还没有来得及调集兵力。深知天使力量的它们尚不敢轻举妄动也是原因之一。

我的意见则很明确：全力出击！

在天使们讨论是否同意我的意见的时候，我在峡谷中转了几圈。在一个破旧的小树屋里我邂逅了一名先知模样的老人。在了解了我的身份之后，老人眼中闪出了不属于他那个年纪的光芒：

“听着，年轻人，我的一位朋友丢失了极其重要的传家之宝。如果我年轻二十年的话就会自己去找出来，但是现在只能指望你的帮助了。那件宝物看上去就象是天使的翅膀，所以你只要能找到象天使翅膀的东西就可以让我向老朋友交差了。”

之后的几天中我一直在留意这桩事情，却一直没有线索，但这并不妨碍我展开突袭的行动。在天使的帮助下我们在一周内接连攻克了三座城堡，可是由于天使的兵力太少，残余的敌人又全部聚集在防守严密的最后一座城堡，我们不得停止进攻。否则我们已经占领的城堡很可能会遭到敌人的反扑。

在走出地下世界入口前往金羽城商议下一步计划的时候，我眼角的余光忽然瞥见西北方林木深处似乎有金光闪烁，不由得心中一动：莫非……

调查人员很快带着一个形似天使之翼的宝物回来了，随军学者的研究结果是此物可以帮助我们摆脱地形束缚自由飞行于各地之间！按照学者的指导我将宝物装备在身上——果然，部队现在全部可以自由地飞跃障碍了！

在先知的小树屋里，我有些不舍地交出了这件奇特的宝物。先知无声地笑了笑：“不要舍不得，年轻人，以后还有机会得到相同的东西。现在为什么不看看你的部队士气如何呢？”我回头望去，但见部队中不知何时已经多出了十名天使！

先知召唤出来的生力军使得本来僵持不下的战局立刻起了变化，敌人最后的城堡于几天后即被攻克。

第三章 狮鹫崖

天使之门省的事情结束之后，我又奉命去谋求埃拉西亚另外一种守护神——狮鹫的加盟。作为老国王的女儿，凯瑟琳王后一直奇怪为什么在登陆的时候她的号角声只能召唤出寥寥无几的狮鹫——要知道狮鹫曾经是这片土地的主人啊！

老国王的军队最先驯服了这些凶猛的飞禽并将它们训练成勇猛的战士——皇家狮鹫。经过训练的狮鹫们在战斗中勇猛无比，任何针对它们的攻击都必然会遭到更猛烈的反击。借助它们的力量，格里冯哈特一统埃拉西亚大陆上星散的人类定居点并建立了埃拉西亚王国。

老国王深知这块土地上土生土长的狮鹫是应付任何发生在这块土地上的战争的关键，而此刻我们也同样需要狮鹫守卫正处在重重围困中的斯戴维克，或者从尼贡人手中夺回它。

就这样，我来到了位于埃拉西亚中部的狮鹫领地。每年到了繁殖季节的时候，来自全世界的狮鹫都会迁徙到这里的狮鹫崖上，繁衍它们的后代。然而此刻这些狮鹫们却无法再以正常的方式生活了：尼贡人和克瑞根王的部队已经荼毒了这个属于狮鹫的国中之国，无数的狮鹫被迫为他们的战争机器服务。而平时这些狮鹫们被集中困在北方的狮鹫塔上，登陆时候与我们汇合的狮鹫是在尼贡大军到来之前凑巧不在此地才得以幸免的。

凯瑟琳王后的意思很明白：拯救它们就是我们的当务之急，更确切的说是作为第一军事长官我的当务之急。王后似乎也对把过多重担交给一个人有些过意不去，便赐予我一面狮盾。尽管我并不知道这件装备的来历，但还是能看出这件古老的装备中蕴藏的力量。在我结结巴巴背完一箩筐骑士宣誓效忠和感恩的词语之前，女王便微笑着挥手让我退下了——哎，为什么我就是没办法把自己打扮得象个真正的骑士呢？以至于即便作为首席骑士，也还是被当成一个梦想家和冒险家……

当我重新回到战场的时候，所有的烦恼都已经烟消云散了。此刻我只关心一件事情：扫平所有挡在我面前的敌人！

其他将领的先期工作使得我在到达之初已经拥有了三座城堡，我的第一道命令就是把所有可以调动的战斗力量集中到我的麾下，而后我将城堡所在的峡谷彻底扫荡了一遍，发现了许多人类的武装。在同天使们打交道时练出来的外交手腕使得我轻易说服了这些散兵游勇加入我的队伍。

在此过程中我邂逅了两名先知，其中一位叫瑞兹拉维的先知是羡慕上古巫师能够制造宝物的能力，希望能学会这门手艺却苦于没有样品。他所希望的就是能够找到一件叫做幸运雕像的宝物揣摩一番。另一位先知艾斯洛克则想找一件叫做感知之鸟的宝物，原因也是大同小异。

有了数百名加入的枪兵和几十名弩手之后，我几乎是兵不血刃地拿下了距离峡谷左右出口不远的两座地狱城堡。有情报说北方有两座没有防守的城堡，但是当我挥兵杀到的时候我注意到城堡入口处的道路入口狭窄，两旁的林木的缝隙中不时有金属的反光透出——看来这里并不象想象的那样毫无防备啊！

很多人说我是个梦想家，还有些人甚至认为我是天生的赌徒。或许他们是对的：我喜欢冒险，但那并不等于说我喜欢去踩陷阱。所以我只是在这两座城堡附近避开危险的丛林四下搜索了一番，这一搜得到了意外的收获：除了摸清楚了七座狮鹫塔的方位和守备之外，我还找到了先知们所期望的宝物！

这一回先知的礼物是五十头狮鹫和战斗中偷学魔法的技巧，可能我满脑子都是攻城掠地，短兵相接这一类东西的缘故吧，后者我刚出门就忘了。好在五十头狮鹫还是实实在在地壮大了我的力量。对这些狮鹫稍作训练之后，我作出了令大多数将领感到惊讶的决定：既不进攻北方的人类城堡也不去攻打囚禁着狮鹫们的防守严密的要塞，我将部队带入了阴森的地下世界！

果然不出我的所料，将大部分兵力用于看守狮鹫的敌人没有足够的兵力防守他们在地下的三个主要城堡。他们仓促组织起来的防御力量在我迅猛的打击面前迅速地崩溃了。

由于敌人老巢已经被端掉，我也就采取了更稳妥的战术：先保住目前的战果不失，等部队休整和壮大之后，我又吞下了北方的两座城堡。此刻他们的埋伏在我的大军面前已经不堪一击了，到了这个时候敌军在本地区的力量已经全面崩溃，将领们死的死，逃的逃。只有扼守通往狮鹫崖道路的几座要塞还在负隅顽抗，但毕竟还是没能够阻挡住我前进的步伐。

……

无数的狮鹫又开始和往日一样盘旋在埃拉西亚的天空了，这是否意味着埃拉西亚将恢复到往日的和平宁静呢？

当然了，我也清楚此刻说这些话还嫌太早。

地下城与恶魔篇

序　言

就在凯瑟琳王后在埃拉西亚南岸登陆开始恢复埃拉西亚的光荣时，尼贡方面和伊欧弗王国方面也正紧锣密鼓地执行着他们既定的侵略计划，一名伊欧弗将领在战后记录下了那段历史。

埃拉西亚的历史上从来没有过首都陷落的记载，而这种历史很快就要被我们这些来自尼贡和伊欧弗的英雄们发动的战争改写了。我们喜欢地穴和熔岩甚于其他的习性并没有妨害任何人，可是埃拉西亚却对我们的宗教观和生活方式横加干涉。我们已经用令人震惊的方式向世人表达了愤怒，而我们的胜利也不会太远了！

第一章　邪恶计划

大量淘气的精灵们栖息在埃拉西亚王国东南的海岸，当地的绿龙和金龙也正在不断增强它们的军事实力。在征服这个地区和迂回到埃拉西亚首都斯戴维克之前，我们必须剿灭这里的龙族。作为来自伊欧弗王国效忠克瑞根陛下的英雄和渴望战斗荣耀的凶猛战士，我们的锋刃已经饥渴得太久了……

手下们干得的确不赖，他们唤醒了一座火山并且在紧邻埃拉西亚边境人烟稀少的森林中建立了城堡。我准备趁着在地城霸王正在地下兼程赶往埃拉西亚首都的时候，狠狠打击埃拉西亚的同盟——阿维利的精灵们。金龙女王是阿维利强大的盟友兼守护神，我要找到她的巢穴而后置她于死地。这将会让那些精灵清醒一点而不至于构成对我们进犯埃拉西亚的后顾之忧。

自从和妻子玛芮阿斯分手以来，我的心情就一直不是很好。由于我坚信自己作为战士而不杀害无辜的立场是对的，沉迷于摧毁一切精灵族人的她就离开了我。目前我只有希望这场战斗和厮杀，能够让我忘掉这一切的不快，以及这场维系了几年的婚姻。

侦察人员告诉我该地区资源十分丰富，而在南方有人知道本地的具体情报。于是我走访了那位智者，从他嘴里我了解到该地区有两座人类城堡和两座女巫城堡，防守基本上都很空虚。

听到这些之后，我带来的上百名士兵立刻就鼓噪着要发动进攻，我权衡了一下也就同意了。

在攻克前面两个人类城堡和一个女巫城堡时我们几乎没有遭遇到抵抗，倒是在攻克城池之后经常发现敌人反应迟钝的英雄姗姗来迟。失去了城堡的保护之后这些精灵和人类组成的部队显然不是我们的对手。

最后一个城堡位于西北方。由于路途较远，我们赶到的时候敌军已经严阵以待了这是几天来最残酷的一战：无数克瑞根的猛士在女巫族的箭雨中永远倒了下去，而女巫族则为此付出了灭族的代价——城破之日，愤怒的士兵们没有留下任何活口。

由于没有战俘，我只得向当地人请教龙族地下城的方位。那些愚昧的土著只知道东方有一个地方被绿龙所把守，等闲人无法靠近，其他就一无所知了。

在占领该地区所有城堡之后，几条绿龙已经无法阻止我的进军了，可是面对地下世界里的三条岔路我倒是有点举棋不定。短暂的犹豫之后我选择了正中的方向：果然，在击溃另一队绿龙之后我们看见了一条巨大的金龙——金龙女王！此刻的女王已经没有任何护卫了，克瑞根武士的刀剑瞬时间就淹没了它。

第二章　大地的震动

有报告说来自恩洛斯大陆的一支舰队在埃拉西亚南部海岸登陆了，我们不知道这支部队的规模也不知道它的指挥者是谁。据伊欧弗方面提供的消息说，军队指挥者不可能是罗兰德，因此完全可以不予理会，更不必修改我们的战斗计划。但是我总有点不放心，因为

我曾经听说过老国王有一个很聪明的女儿，尽管她没有参加过战斗，但是必须承认有些人天生就是一名战士。

先不说这些为时尚早的话题了，此刻我们开始进入地下侵略的最后阶段并稳固了我们在东南海岸的地位，之后我们将从尼贡王国处得到更多的援助，我们已经在这个叫做丰谷的省份挖掘好了最后一个地道，从战术层面上讲我们已经取得了绝对有利的位置。

在我们挖掘地道的过程中，意外地发现了一些被认为已经“消失”了的生物定居点，经过细致耐心的“劝说”，它们加入了我们的队伍。

在行军途中我还发现了一名失散了的一名情报人员，找到他的时候他正被困在一个与世隔绝的小岛城堡中。这个意外的收获使得我们对于该地区敌军的分布有了充分的了解，再加上前面的因素，看来征服地上世界的战斗将比我预期的要容易，后来的战斗也表明的确如此。

从这些情报中我发现这一地区敌军的分布和东南海岸一模一样，唯一不同的是在精灵盟友之外埃拉西亚的部队又找来了布拉卡德王国的盟军。

由于地下我军的城堡多达五个，地道又纵横交错且出口众多，我在最初遭到人类骚扰时不免有些防不胜防。在遭受了几次偷袭之后我醒悟了过来，不再拘泥于被动的防守而是直接攻击敌人的四个陆上基地。这一回无数穴居者的劳动终于给我们带来了优势：当我们从地下冒出时，敌人的城市还没有来得及布防呢！

在人类位于西北方的主城堡旁我发现了一名被监禁着的英雄，虽然这位几个世纪前曾是国王的吸血鬼除了比较擅长魔法外对我们没有任何利用价值，但是我并不介意让我们的对手多几个自由行动的仇敌。

这一战让我了解到地城战略的可怕了，他们可以利用无数的穴居者挖成的地道方便的调动军队，也就是说他们随时可以在一个地方集结绝对优势的部队压垮任何疏于防备的对手！

我不由得暗自庆幸尼贡人站在我们这边……

战斗后，我得以有时间更深入地思考最近的局势。首先是可怕的尼贡人发动了战争将我们拖下了水，现在又出现了地狱族的势力。埃拉西亚的局势真是错综复杂，难以看懂啊！看来恐怕还会有其他势力加入到这场瓜分埃拉西亚版图的盛宴吧？

算了，那是上层需要操心的事情。我们眼下走一步看一步就是了。

第三章　斯戴维克的陷落

我军目前的进境的确值得庆贺：在蹂躏了埃拉西亚东部之后，斯戴维克已经在我军前锋攻击范围之内了。不过现在还没有到放松的时候，因为我们必须要尽快攻克埃拉西亚的首都，否则不仅布拉卡德人和阿维利方面会派出援军，得到援军帮助的凯瑟琳本人也可能正率领大军从南方兼程赶来。

我们必须在恩洛斯王后的军队到来之前控制埃拉西亚首都及其周围的要塞，否则一旦

王后到来同她的两个盟友会师一处的话，埃拉西亚群龙无首一盘散沙的局面就会立刻改观。到那时不仅我们现在计划的一切都无从谈起，连能否保全首级回到我们的故乡都会是问题！如果拿下首都的话，我们可以预先安排好防守措施，这样即使女王陛下亲至也难奈我军何了。

我们的人正在竭尽全力不惜代价地阻击凯瑟琳的援军，敌方一名叫做克里斯蒂安的骑士表现出的高超军事指挥艺术和可怕的攻击倾向使得我们损失惨重。因此我们必须珍惜无数战友们为我们争取的时间——尽管那还不足三个月。

目前最大的问题是埃拉西亚负责守卫首都的军事指挥官莫根·肯德尔，此人除了战斗力奇高以及精通魔法之外，还是一个优秀的军事指挥官，几乎和克里斯蒂安一样难缠。斯戴维克的地势本来就易守难攻，在此人主持防守之下更是难上加难。更何况对手对于这一地区了如指掌而且耳目众多，我军的调动根本无法逃过肯德尔的耳目。

在首都外围的争夺战中，我发现了尚未使用的精灵族城堡和女巫族城堡——看来敌人的援军尚未到来。此外值得一提的是我们的侦察部队在首都下方的水域中发现了无法接近的召唤天使用的荣耀之门，看来敌人已经得到了天使们的加盟。

这一切并没有妨碍我发动进攻。首先攻克的是离我们最近也是离首都最近的首都卫城，因为我料定肯德尔不敢离开首都来救援或者夺取卫城，结果果然如此。

尽管离首都只有两天的路程了，我却不能发动攻击：因为一座防守严密的要塞横亘在我军和埃拉西亚首都之间。调查表明在通往斯戴维克三个路口全部有这样的要塞！

我只好转头进攻另外两个距离较远的卫城，一个月的时间就在我们双方的拉锯战中过去了。当我最终攻克敌人最后的外围城堡的时候，我又发现了一座监狱：这次被关押者是一位名叫恰拿的死亡骑士。我一如既往地释放了他，但心里的问号不免又多了几个。

三个月的时间很快就要过去了，我聚集的兵力却仍然十分有限。虽然在地道东南方发现的一个龙穴以及首都周围的遍地都是的难民营给我提供了许多生力军，可是斯戴维克的防守力量实在是太强了。无奈之下我只得将三个月中聚集的兵力分做两个梯队，第一个梯队由大量低级兵种和新兵组成，第二梯队则是精锐部队和经验丰富的老兵们。就这样我发动了两次进攻：第一次我在死伤惨重的情况下被迫撤退，不过也给敌人造成了相当大的伤亡。第二次决战事有凑巧，肯德尔刚好不慎离开了城堡，我趁势一鼓作气攻下了埃拉西亚的首都，失去依托的将军肯德尔也只好束手就擒。

我，卡尔，竟然攻陷了埃拉西亚王国的首都，号称永不陷落的斯戴维克！

要不是顾虑敌人的援军随时会赶到，我一定会和狂欢的士兵们一道大醉一番。事实是我不得不开始着手守备工作：动用地城的工程力量——穴居人堵塞所有通往斯戴维克的陆地道路；继续拓展首都下方的地下网络；在紧要路口建设要塞和布防，等等等等。

对于守住我们的战果，我已经有九分把握了。唯一的一分疑问就是：

凯瑟琳是怎样的人呢？

战利品篇

序　言

在那个战争的年代，惟利是图的处世方式会带来极大的回报。当埃拉西亚在东部遭到尼贡人的攻击开始崩溃的时候，西部开始成为掠夺者的乐园，对于乱世的豪强来说，这富饶的埃拉西亚大陆西部不啻是天上掉下的馅饼。而帮助他们取得这一切的则是只效忠于黄金的英雄。

其中有一位最成功也是最著名的雇佣将领凭着他对局势的把握从战乱中捞取了足够的财富后又在最恰当的时机及时退出了这场争权夺利的游戏。他留下了如下的回忆录。

第一章　边境

隐居生活平静而安宁，如果不考虑经济因素的话的确是很诱人的生活方式。但是对于我这种终日为名利奔走的人来说，隐居不啻是一种奢侈。

这不，在我刚刚开始享受闲暇的时候，饶舌的仆人就开始试图打扰我的隐居生活了：

“正如大人您预见的一样，老国王的死给埃拉西亚带来了空前的混乱局面。四方群雄并起，都在谋求自己的利益。这就给我们供了大量的机遇。刚刚就有一个来自塔塔尼亚王国代表其国王的信使要见您……”

我挥挥手制止了他的唠叨：“让他直接来跟我谈吧！”

五分钟后，走进来一位塔塔尼亚武士。他的表述方式很直接：“阁下，从你的眉头上可以看出来您不喜欢我浑身上下所透出的沼泽气息，对此我表示遗憾。事实上我们的族人也已经烦透了这种潮湿的感觉。如果您能帮助我们走出沼泽，我们的国王是不会吝惜于打开国库的。”

接下来的深谈中，从他嘴里我了解到：塔塔尼亚国王希望我能够作为其军事指挥官，帮助他们族人吞并现在属于埃拉西亚的的一片同他们接壤的疆土。

据我所知：二十年前，在埃拉西亚王国卫戍部队压力之下，在西海岸挑起无数冲突塔塔尼亚王国终于同意停止敌对行动，和平的年代终于在那之后降临。

但是现在格里冯哈特国王已经带着那份和平协定死去了，而扩张成性的塔塔尼亚人军事方针中侵略的政策又绝不是可有可无的部分——人口飞速增长和企图走出湿地的他们从未停止过觊觎埃拉西亚，占有和支配这个狮鹫和天使守护着的王国是他们几代人的梦想。

不过潮湿的环境似乎对他们的头脑有所损伤，这使得他们在与埃拉西亚的战争中屡屡败北。这就是他们此刻来找我的原因：他们需要一名将军来指导他们的英雄拓展疆土和展开殖民。

好吧，反正贼闲的时候天上也不会掉馅饼，有生意上门为什么不做呢？替谁做，做什么对于我来说并不重要。

定金是和塔塔尼亚国王的第一个命令一同收到的，蜥蜴们的国王希望我替他占领该地区所有矿藏，以便为塔塔尼亚组织更强大的军事力量同埃拉西亚开战提供后勤。毫无疑问，我最好先干掉敌人以便能从容地去占领矿藏和培养英雄。我很不高兴地发现这一项任务是没有计入报酬的。

我得到的消息有好的也有坏的，好消息是埃拉西亚王国在此地的三个前哨基地由于东部战争而守备空虚，坏消息是他们得到援兵的速度比我们快，因此我们必须尽快行动。

前面两天被我用来搜集情报和调集兵力，第三天时我就派出主力英雄攻陷了两国交界处的要塞——那里的守备力量实在可怜。要塞旁的小城堡显然没有任何防备，于是瞬间易帜。

第一周末的时候我又派出了增援的力量，主力英雄得到增援的兵力后在周一攻克了道路旁的第二座城堡。现在这一地区的埃拉西亚力量只剩一座城堡了，为了让我能从从容容地完成合同，我决定让我的主力部队在得到第二次增援就立刻进攻敌人最后的据点——我知道这样做伤亡会很大，但是那又和我有什么关系呢？我只要完成合同就行了，别人付出的代价不是我需要考虑的。

我只是名雇佣将军而已，过分陷入角色并不是我的作风。

第二章　夺金

对于真正惟利是图的人来说，可能名声也是一种累赘。不过这一次我由于成功完成塔塔尼亚王国的任务而赢得的雀起声名却给我带来了另一笔生意：我的名声引起了野蛮王国克鲁洛德的注意，他们的特使几乎是踩着我的后脚跟上门拜访的。

仆人整理过的情报表明：这些蛮族同埃拉西亚王国在东部边疆的冲突是历史悠久且富传奇性的——许多埃拉西亚或者克鲁洛德的战士正是在这些冲突中成长成为英雄的。最近的一场冲突以克鲁洛德的胜利告终，原因不言自明了。虽然是胜利，却给本来就不太善于理财的野蛮人们带来了给他们的经济造成压力的大批战俘。通过审问战俘，野蛮人贵族们的疑问得到了证实：老国王的死使得埃拉西亚人心涣散，守备空虚。

虽然不善理财，但是蛮人也还是懂得金子的重要的。因此那些贵族们一听说昔日的王国已经崩溃而且群雄正在分而食之的消息后就坐不住了：他们希望我能以个人身份替他们掠夺与克鲁洛德紧邻的埃拉西亚王国。

我没有兴趣听使者就此作出的解释，一切很清楚：一旦他们成功得到了所需要的资源作为军费，全面战争就将成为新的议题。而在此之前我的独立行事是重要的——如果我被俘虏或者失败，他们会宣布我只是一个过度狂热的部落头领，我的侵略行为与他们的国家利益无关，等等等等，诸如此类。

我奇怪的是，作为野蛮人，他们的政治手腕竟然丝毫不让我们这些人类。不过看在丰厚的报酬份上，我并没有表示异议。只是加了几条对自己有利些的条款。

我的工作并不轻松：保拉伽斯公爵认为克鲁洛德王国至少需要二十万现金来维持下一步的行动。所以我的任务就是筹集二十万现金，手段不论。

到达“工作岗位”之后我照例先收集了一下情报：我们处在被岩石覆盖着的大陆上，荒原上寸草不生，一眼望去除了石头还是石头。不过由于地理构造的原因这里并不缺少资源。三个城堡和集中的野蛮族兵员的招募建筑使得我军可以迅速积聚起可观的力量冲人人类所在的平原——在那里我可以得到更多的黄金和珠宝。

女雇佣兵西瓦以前是马戏团世家的女儿，熟悉当地地形的她理所当然地成为了我的向导和主力英雄。通过各城堡之间相互交叉的地道，我们得以集中兵力各个消灭东方被分叉河流隔开的四个人类城堡。

一次又一次的攻城得手，而后是一次又一次的洗劫。为了凑足二十万的金子我几乎把整个地区春耕了一遍，等偷、抢、骗、夺十八般武艺用全之后才算勉强达到了公爵的要求。当然了，还有些小小的余额我就不想让公爵陛下劳心处理了。

扔掉一堆帐簿后我走出屋来，忽然发觉天空似乎高远了许多……

第三关 贪婪

我就知道短时间内接两个主顾的生意一定会有麻烦。现在麻烦真的来了：塔塔尼亚和克鲁洛德的人同时在寻求同我进一步的合作。

当然了，如果通常的情况接两个合同并不会让我为难，我的仆人就可以从容地和这些全权代表们周旋了。这一回麻烦的是两个主顾要干上了！

随着埃拉西亚西疆塔塔尼亚王国向东部的扩展，本来并不接壤的塔塔尼亚和克鲁洛德王国之间只剩下一条极其狭窄的缓冲地带了。目前这一地区名义上还属于埃拉西亚，可是乱世中谁还会尊重没有实力的王权呢？

现在的问题是虽然该地区根本没有什么实际价值，但是双方都盯上了它。塔塔尼亚人谋求的是从他们低洼潮湿的沼泽地带进一步向外发展直到野蛮人的丘陵地带。而蛮族的贵族绝对不允许这帮恶心的蜥蜴们把鼻子伸到自己的怀里，而要在塔塔尼亚人占领埃拉西亚的干燥土地和逼近自己的北部边境之前阻止他们。

这一地区的埃拉西亚力量已经所剩无几，除了象征性的消极防御之外他们将无所作为。真正的战争将在塔塔尼亚和克鲁洛德王国之间展开。

我承认我遇上了棘手的难题，塔塔尼亚人向来以凶残好斗闻名，如果拒绝他们就等于搭上了去墓地的单程列车。可是野蛮人更难缠，自从上次那次合作之后公爵口口声声把我称为自己人——就是说如果我拒绝他们的话将被视为叛徒而遭到悬赏通缉，那就意味着我这辈子都必须在逃亡中渡过了。

好吧，就这样决定了。第一，是塔塔尼亚率先进攻，他们理亏；第二，我相信金钱的力量比单纯的凶狠更可怕，所以我宁可得罪那帮只能在沼泽里称霸的家伙。第三，今天如果翻脸的话，野蛮人派来的信使是最可怕的。

最后也是最重要的一点就是：我很不喜欢沼泽阴冷潮湿的气。

我的决定作出之后，比我更见风使舵的仆人立刻把失望的塔塔尼亚人赶了出去，野蛮

人的信使立刻从怀里取出了一封公爵的信：

“个人而言我从不相信任何雇佣将领，但是这一次你已经用自己的能力证明了你是值得与之再次合作的。我听说塔塔尼亚国王在被你拒绝之后几乎气疯了，他已经下令一旦抓住你，要将你的头颅放在篮子里送到他的座椅前。

如果你还没有注意到的话，我要提醒你这是一次边界争端。塔塔尼亚国王似乎已经把我们的一部分版图当作自己的后花园了，你一定要阻止他！

我本人是很欣赏你和乐意同你合作的，但是如果塔塔尼亚人出现在我私宅的门前的话，我仍然无法保障你的生命安全！

你的任务很清楚，把那些越过边境的蜥蜴们赶回自己的老巢，要用暴力让它们永远不敢觊觎干燥的土地。哦，对了，顺便把那些讨厌的埃拉西亚要塞也除掉。”

好吧好吧，尽管我通常只问酬金不问是非。但是这一回要把自己的脑袋当作标的也太离谱了吧！看来为了我的安全考虑，这次对塔塔尼亚人非得赶尽杀绝不可。

这一回，我是和公爵的儿子一同出战的，虽然名义上我是总指挥，但是面对着异日的克鲁洛德国王，还是得陪上十二分小心。

公爵的儿子和他的父亲一样，只知道一种达到目标的途径，那就是武力征服。我花费了大量的时间才说服他接受了我关于暂时坐山观虎斗，等埃拉西亚方面和塔塔尼亚开战之后再出击的方案。

我们在边境上有三个城堡，和西北方的塔塔尼亚方面势均力敌。公爵之子在我的建议下率领大军从北方的要塞出发，沿着沼泽地区唯一的道路奔袭塔塔尼亚的城堡。

一路上我们遭遇到了好几次的埋伏，我甚至怀疑塔塔尼亚人已经对我的部署早有准备了。可是根据我和那些家伙打交道的经验来说让这些家伙动脑子是不太可能的，这个疑问就这样一直伴随着我走到塔塔尼亚的领地才告结束。

好在我们也有所收获，未来的克鲁洛德国王很高兴地发现了一座没有被使用的蛮族城堡，若非如此，这个同样大脑不太健全加性急如火的家伙一定会向我的指挥才能提出质疑的。

冲过重兵把守的要隘之后，防守空虚的三座塔塔尼亚城堡展现在我们的面前，塔塔尼亚的主力部队果然已经远离腹地去和埃拉西亚方面纠缠了。余下的事情我根本不用我费心，嗜血的蛮族们很快就一一叩开了三个城堡的大门。

本来我最担心的就是塔塔尼亚人的主力如果此刻破釜沉舟突破我们在东北方的要塞防守的话，我们的基地也会遭到同样的命运。可是感谢沼泽潮湿的天气使得那帮塔塔尼亚英雄们大脑运转不灵，他们只知道全力夺回自己的城堡。

潮湿的沼泽浪费了他们大量的时间，等他们百里迢迢赶回的时候，我们已经完成了防守的一切准备，结局自不待言。余下的埃拉西亚人就更不用说了，本来就已经被塔塔尼亚人打得奄奄一息了，那里还经得起蛮族的冲击？

在野蛮人举行的庆功宴会尚未结束的时候，我就悄悄离开了。让那些野蛮人相信我会

同他们继续合作下去好了，我可不想把自己的生命绑在公爵的战车上。贼心不死的塔塔尼亚人随时会卷土重来倒也罢了，真正让我下决心收拾行李迁地为良的原因是我已经从埃拉西亚战俘的口中了解到恩洛斯大陆的凯瑟琳女王和她的骑士们已经开始驱逐尼贡人了，下一步不用说自然是对付我那两位头脑不太健全的主顾了。此时不走，更待何时。

为了给自己留些后路，我在上一场战斗中曾经下令善待所有被俘虏的埃拉西亚人并寻了个机会偷偷释放了他们。

我毫不怀疑这样做会给我的未来带来益处，因为我从未判断失误。

尽管尼贡和伊欧弗王国的军队成功攻陷了埃拉西亚的首都，但那是他们在这片大陆上取得的最后一次辉煌。不久之后随着凯瑟琳的骑士们尤其是勇猛的克里斯蒂安在各地开始发动反攻，尼贡和伊欧弗的势力很快一蹶不振。

解放篇

序　言

在凯瑟琳女王的旗帜下，复兴埃拉西亚的骑士们已经建立起了牢固的根据地，但是这个国家已经成为一片废墟了。更糟糕的是我此前的预感得到了证实：尼贡和克瑞根的联军已经攻下了埃拉西亚的首都，负责首都防卫的指挥官肯德尔也告失踪。

第一章　斯戴维克的解放

解救狮鹫们之后我一刻也没有停留，日夜兼程往首都进发，可是仍然迟了一步。作为指挥官我无法推卸责任，但是谁能预期会遇上那么多近乎疯狂和亡命的阻击呢？作为一名长于突击的指挥官我已经尽了全力，换了别人情况只会更加糟糕。

有报告说尼贡人已经利用我们受阻的时间动员了大批的穴居者将斯戴维克用路障封锁起来，所有通往首都的陆路都已经堵塞无法通行。而他们自己的增援却可以通过地下坑道进行，形势相当的不利。

要进军斯戴维克就必须找到敌人使用的坑道或者在群山间找到没有被封锁的道路，在仔细的调查之后已经证实是不可能找到陆上通路的了。唯一的好消息是如果我们能联系上布拉卡德军团或者阿维利王国的话，他们就会伸出援手。

据斯戴维克陷落后的幸存者说，在老国王去世之后，埃拉西亚的掌权者是原皇家卫队司令莫德尔，这位生不逢时的将军恐怕要被当作唯一的让斯戴维克陷落的领导人而被记入史册了。此刻他已经被俘并关押在首都西北方向的监狱中。

到达首都外围之后，我很高兴地看到那里湖泊中央的荣耀之门仍然在我们的手中，布拉卡德王国也及时提供了一个城堡供我们使用。因此我们很快掌握了斯戴维克的外围城镇，但是首都所在的峡谷一直被黑云所笼罩，根本无法了解里面的状况，更不用说进入了。在西北方的褐墙城堡的监狱中，我救出了那位蒙受耻辱的前埃拉西亚领导人兼骑士——肯德尔。

具有讽刺意味的是，这位失败的英雄身上还带着一只幸运鸟。被拯救的骑士把它当作礼品送给了我。我却一直在犹豫是否应该把这只“幸运”鸟带在身上——它的前任主人可实在不能算幸运啊！当布拉卡德城堡附近的先知提出要用一枚勇气勋章同我交换这只幸运鸟时，我立刻就答应了。

无论如何，骑士最重要的是实力和勇气，而不是运气。

实事求是地说，肯德尔的经验和对首都附近的了解使得我们进一步的行动顺利了许多。在他的向导下，我军进入了尼贡人的地下世界。这些地道在我们到来之前已经被拓宽过了，而且出现了两座新的地城。对于我，克里斯蒂安来说攻陷这些城堡实在是小菜一碟，真正麻烦的是通往首都的地道入口处重兵把守的要塞。

攻陷要塞付出的代价比我想象的更多，许多狮鹫和一些天使在再次看到它们的首都之前就永远倒下了。当我最终出现在首都的近郊时，我忽然意识到我可能会是几百年来唯一一个以进攻者的面目出现在斯戴维克城堡面前的人类骑士！

攻城的战斗打响之后，肯德尔骑士身先士卒地奋勇冲锋，不避矢石。他和部下近乎疯狂的进攻惊呆了尼贡方面的守军。斯戴维克良好的城防没有能够阻挡住比守军还要熟悉这里的骑士们，数小时后埃拉西亚的旗帜就重新飘扬在城头。

看到这一幕我对肯德尔有了新的评价：无论过去他有什么耻辱，今日的勇敢作战都可以洗清一切了。作为骑士的他当之无愧！

解放首都只是一个开始，我们将把胜利延续到埃拉西亚全境。在每一个入侵者被永远赶出去这片大陆之前前我们绝不停止战斗！

第二章　魔鬼的交易

在首都的宫殿里，我接见的第一位客人是来自盟友阿维利王国的使者。后者道：“我叫多瑞尔，是阿维利派来的大使。凯瑟琳女王给您捎来了口信：‘在斯戴维克解放的消息传出之后，伊欧弗王国国王克瑞根三世的特使出现在王宫，宣布他们俘获了恩洛斯之王——罗兰德，并且要求一百万黄金作为让罗兰德活命的赎金。’我们无法证实他们的话，但无论如何凯瑟琳女王不会向这些无赖低头。趾高气扬的特使被拿下拷问之后，我们知道他们将罗兰德关押在伊欧弗内陆靠近克瑞拉部落的地方。克瑞拉部落的主城就在埃拉西亚东南边境的外侧，你必须找到克瑞拉的基地并且解救国王——如果他真在那里的话。我们阿维利人将全力支援你们埃拉西亚的军队。”

即便胆大如我，在听到任务的目标时也感到一丝凉意：这真是一个非常危险的任务，因为很明显没有人会将人质放在离前线如此近的地方。

作为身经百战的骑士，我不用脑袋想也可以猜出这是个精心设计的陷阱。但是为了国王，即便只有万一的希望也要试一试。就算是陷阱也要踩它一踩，谁让我是王国的将军呢？

跋涉数周之后，我到达了埃拉西亚和伊欧弗交界的地区，这里的国界不用任何标志都很清楚：伊欧弗那边是熔岩和火山的世界，而我们方面则是绿色的平原地带。由于地形的缘故，我们和阿维利方面的力量被分隔为南北两面。

在同阿维利方面的联络过程中，我发现了双方的中间有一个峡谷，在打发了几拨不太好客的蛮族之后，我发现了一个特赦村，在那里我发现了很多经验丰富的老兵。特赦村旁有一些守卫，他们从先知赠与我的勇气徽章上认出我是解放首都的英雄之后便允许我进入一个堆满了宝藏的峡谷，我自然没有客气……

经济的问题很快解决了，而后我又收编了当地的武装力量和特赦村的老兵们。伊欧弗的领土终于向统帅大军的我敞开了：这里地形复杂，有如旋涡般的迷宫让我们不辨东西。散落其间的大小伊欧弗城堡更让我们浪费了很多时间。

在火山岩的一个角落里，我遭遇了一队火精灵。这帮家伙不分青红皂白忽然向我发动了进攻——结局对它们而言自然很悲惨。跨过它们的尸体我发现了一把火焰四射的宝剑，看起来威力强大。我忽然想起此前帮助过我军的一位先知好象拜托过我留意这件宝物便派人送了过去。

使者回来时候带回了一面火焰盾牌，事有凑巧，这正好是另一位先知需要的，使者只好再次启程。当他气喘吁吁带着一本记载了所有火系魔法的书籍回来的时候，我只能用同情的语调告诉他必须再跑一趟了——因为东南方有一位先知需要这个。

当回赠的礼品变成狮子盾牌之后，使者终于可以休息了。一来没有先知需要这个，二是这件威力巨大宝物让我很满意。

最后到达火山中心地带的时候，我开始高度紧张起来。因为这里只有一个出入口，如果遇到埋伏或者被围困在里面就一切都完了。

不过料想的事情并没有发生，我杀进城堡之后根本没有发现任何同罗兰德国王有关的线索——这是怎么回事？我抱着这个疑问迅速退出了这一危险的地带。

回到首都之后，莫根的猜测部分解释了我的疑问：克瑞根三世是借刀杀人想除掉一个桀骜不逊的部落，要不就是阿维利王国想除掉自己的夙敌布了一个局。

第三章 中立事务

一波未平，一波又起。

来自布拉卡德王国最高元首马格纳斯的一位使者来到了我的帐前，他是为埃拉西亚的西部事务而来的：塔塔尼亚和克鲁洛德的力量正在埃拉西亚西部鏖战，经过数月的战争，冲突仍然丝毫没有减弱的迹象。

能言善辩的使者口若悬河：“尽管我们的国王已经厌倦了战争，但他还是慷慨地向你们提供了援助，因为决定这场战争胜负的将是双方投入的兵力而非优秀的战术！”

听到这种没有大脑的论调我只能哼哈了事。

布拉卡德国王通常是那种明哲保身，只要不被卷入战争就心满意足的人，但这次埃拉西亚西部的三国冲突的规模和持续时间已经让这位老先生坐不住了。毕竟那里离他的领土过于接近了，战火很可能在一夜之间就越过边境。

无论如何，有了他的协助我们收复失地调停交战各方争端和重建埃拉西亚西部边疆的过程会更容易。反正我也不是第一回让人当枪使了，至少我们可以让那两个好斗的邻居明白，一个弱小的埃拉西亚对于他们是没有任何好处的。

从火山地带行军到那个潮湿的沼泽地区花了不少时间，想起这段时间其他将军们应该已经收复了许多埃拉西亚的失地这点我就十分难受。

我的怒火在到达沼泽地带之后变得更甚了：这么潮湿恶劣的气候不在家里老老实实呆着，非要为这点穷山恶水打得你死我活。搞得我没法去收拾尼贡人不说，还要来替你们收拾残局！

挑起事端的双方——塔塔尼亚和野蛮人们已经打得两败俱伤了。因此我收拾他们没有费太大的力气。在把早已摇摇欲倒的两头蛮牛彻底揍趴下之后，心情恶劣的我给双方被俘的领导人上了堂极其乏味的地理课，作为对他们擅自涂改国境线的惩罚。当然了，重修埃拉西亚的边界防区所需要的一切资金和人力也得由这些该死的蜥蜴和人猿们负责。

唯一让我心情好些的是在沼泽的东南方找到了一个可以用来观看远方的宝物，随军的学者们指出应该将其成为望远镜。就把它当作沼泽送给我的纪念品好了。

第四章 地道和穴居者

回到斯戴维克之后，凯瑟琳女王立刻向我通报了几个月来的情况：

现在已经清楚埃拉西亚是如何沦陷于尼贡和伊欧弗两国之手的了，狡猾的地城霸主通过地城军队在地下挖掘了一个不断扩展几乎覆盖整个大陆的地道网络，借助这个庞大的地道网络他们用几乎相同的方式集中绝对优势兵力在各地频频得手。幸亏埃拉西亚的军事指挥官指挥得当才得以将侵略的势力限制在王国的东部。

眼下绝大部分的失地已经被收复了，为了在军事上彻底解决这场席卷半个王国的侵略，我们找到了穿过大洋从尼贡的地下世界向埃拉西亚大陆增援的交通要道。下一步就是彻底斩断这只伸向埃拉西亚的魔掌。

作为王国的骑士，我责无旁贷地接受了消灭埃拉西亚大陆上的残敌而后到地下世界去追击那些侵略者直至尼贡海岸的任务，布拉卡德和阿维利方面已经派出了军队，他们也将一并听从我的指挥。

在狭长的埃拉西亚海岸线旁，我见到了布拉卡德的巫师奥斯忒和阿维利王国林卫吉娜。前者是十年前来到埃拉西亚的，当时的布拉卡德巫师公会立刻接纳了他。此后他在公会中的地位迅速上升以致于有人开玩笑说这是他使用魔法的结果。而尼娜的善良在埃拉西亚则是尽人皆知的，可能也正是由于魅力的缘故，她总是能找到丰富的经济来源。

我们三人研究的结果是尼贡王国的海岸过于险峻，船只无法停靠，必须从地道进军。尼娜负责率领部队在海上搜集资源和进行侦察；奥斯忒负责防守我们分布在海岸线上的三

个城堡；我率领主力进入地道。

在我进入地道之前，海岸的树林里有人认出了我的望远镜。为了见识一下这个奇怪装备的用途，他们送给我一面哨兵盾牌。我试了试这面盾牌，发现它在极大提高防御力的同时也限制了部分攻击力的发挥。作为注重进攻甚于防守的人，我把它转赠给了奥斯忒，希望能够帮助他应付我走后可能回来骚扰的尼贡人。

进入地道之后，我们开始了漫长的征途。此前我也曾经见识过尼贡人的地下坑道，可是象这次这么复杂庞大的地下迷宫我还是第一次遇到。说起来尼贡的鼹鼠们也真是下了大工夫，难怪埃拉西亚在来自地下的打击面前连首都都一度失守。

曲曲折折的地道狭窄黑暗，大量憎恶阳光，终年与黑暗为伴的生物常常是盘踞在必经的路口，此外还有正规尼贡部队把守的要塞挡住去路。一次两次地同它们作战还没什么，时间长了我军伤亡就比较严重了。在夺取了一座地城之后我开始收编投降的尼贡部队组成前锋部队以便减少我军战士的损失，这一招还比较管用：随着敌人城堡的逐一攻克，我军的部队也逐渐壮大起来。

到了后期我率领的部队中尼贡士兵已经成为了主力，我也就放弃了回埃拉西亚进行补给的念头——食敌一斗，甚于十斗嘛！

随着时间流逝，我军开始接近尼贡王国最后也是最大的地下城堡——黑洞城堡，在黑洞城堡的外围我扫荡了一座龙族的城堡，除了四万黄金之外我还发现了一堆宝物：大使腰带、天空祝福项链、魔法手镯等等。最让人瞩目的是一个能消除所有抗魔特性的弱点之球，随军的魔法师告诉我佩带上这件宝物可以让所有生物抗魔特性消失。

虽然我不是很擅长魔法，不过当尼贡人发现他们引以为傲的不怕任何魔法的黑龙军团竟然遭到了我这个三流魔法师的魔法攻击的时候，其士气便不可挽回地受到了重挫。黑洞城堡就这样落入了我们的掌握之中。

尼贡人的地道再一次派上了用场，不过这一回它们是被他们的主人用来逃跑了。

埃拉西亚的东部应当从此安宁了，可是谁知道还会发生什么事情呢？

在埃拉西亚那场混乱中最大的灾难莫过于北方德珈王国黑暗军团的入侵了，那场战争中规模最大也是最后一次的战斗也是发生在埃拉西亚和德珈之间。在那场浩劫中，无数北方省份的人们不仅遭到了屠杀还被降灵术变成了德珈王国的战争机器。战争过后当地居民百不存一。

国王万岁篇

序 言

我们这些与亡灵为伴的民族眼下只有一个奋斗目标，那就是杀死那个将我们驱逐出埃拉西亚的人。出乎意料的是接下来发生的尼贡和伊欧弗王国的联合侵略帮了我们大忙。整个埃拉西亚大陆到处遍布着死亡，对于使用复活了的尸体作为部队的亡灵巫师来说这真是一个收获的季节，我们几乎已经闻到那些新鲜的阵亡者的气息了。

第一章 狮鹫之心

我叫克拉文斯，一名擅长理财的亡灵巫师。我是德珈王国历史最悠久和最有权力的家族的长子，作为族规的一部分，我必须供职于王国的军队。不过我对军事还是相当感兴趣的。

我供职之初就遇到了战争的季节，作为高层军官我们必须和来自恩洛斯大陆的王后交锋。国王认为凯瑟琳是一个任何人都不能轻视的对手，为了打败埃拉西亚的残余部队，他需要一个比她更高明的策士来领导亡灵部队。

而我就是那个被选中的指挥官，国王已经有了一个计划，一个具有讽刺意味的计划。当凯瑟琳女王正忙于筹备同尼贡和伊欧弗王国的战争最后阶段时，由我潜入埃拉西亚找到老国王的墓穴。一旦找到国王的尸体，我们将使之复活成为傀儡和人质。而后亡灵族强大但缺乏领导的军队将由这位前国王来统帅，一举把埃拉西亚变成亡灵族的土地！

间谍报告说老国王的坟墓就在埃拉西亚北疆的石规城堡内，虽然战争已经几乎掀翻了半个王国，但这里并没有遭到任何波及——或许尼贡方面也不敢过分逼迫悲伤的女王吧，死去的老国王对他们也没有任何意义。

对于我们，情况则完全不同。我的任务就是从石规城堡的士兵手中夺取国王的尸体并通过我们的仪式将他复活，要完成这个仪式还必须要"压抑的幽灵"作为引子。

我们在石规城堡附近有一个隐秘的落脚点，我带领着几名死亡骑士首先到达了这里。听说城外摇摆的木屋中有些术士定居，我便单独拜访了他们，从而得知了关于该地区的具体情况。听他们讲只有先知们才知道宝物"压抑的幽灵"在何处。看来我也只有到附近的几位先知那里碰碰运气了。

埃拉西亚的军队镇守的石规城堡防守并不严密，而且离我们的城堡只有两三天的路程，中间唯一的一座要塞也是形同虚设——这里寥寥可数的守军已经被长期的和平时代给麻痹了。

在死亡骑士和大量骷髅兵的攻击下石规城堡很快被攻克了，接下来的时间里我奔走于各位先知之间。在地下世界我为第一位先知取得了回忆坠饰，而后将他的报酬——降低战斗中双方运气的邪恶沙漏送给了一位住在地下的先知，作为报答他送给我一枚可以克制狂暴魔法的冷静坠饰。

当第三位先知在我们城堡外不远处被找到的时候，我好说歹说终于用冷静坠饰换来了"压抑的幽灵"这一复活尸体必不可少的宝物。

我终于成功地开始了复活的仪式，如果再慢一点，前埃拉西亚国王的灵魂就回离开尸体，我们的工作就将失去意义而仅仅得到一名骷髅兵。

看着老国王的尸体在光柱中蠕动起来的时候，我知道我们成功了……

第二章 收获的季节

所有的亡灵巫师都有一个禁忌：那就是绝对不能召唤或者复活比自己更强大的亡灵或

者魔鬼，我们的国王威尔玛也深知这一点。但是他错误地估计了自己的力量和老国王的力量……

格里冯哈特的尸体的确是被成功地复活了，但是这个本应成为傀儡的人物却拥有比企图操纵他的人更强大的力量：他对死亡的操纵比我们所知道的任何亡灵巫师都强，威尔玛国王还没有明白是怎么一会事就彻底失去了生命和灵魂。

复活的格里冯哈特现在不仅接管了所有的军事力量还接管了王位。这位铁腕人物的登台应该是我们侵略会获得成功的先兆。不过德加王国里许多心有不甘的领主们正仔细观察着他们的新国王，希望能够找到一些弱点……

格里冯哈特并没有变动我在军队中的位置，他命令我在入侵埃拉西亚之前，先大量扩充军队。他认为要发动进攻还需要两千五百名骷髅士兵，为了保证进攻的突然性，打得埃拉西亚人措手不及就必须要在三个月内进攻，因此我必须在这三个月内尽可能多的收割埃拉西亚边境上的生命，解决兵力不足的问题。

虽然我对他的命令很不以为然——因为马上就要发动的入侵埃拉西亚战争将带来大量的被屠杀者和阵亡者，这些尸体很快又会变成亡灵族的军队再次出现在战场上，但还是必须执行命令。

我们发动是从埃拉西亚边境省份的对岸发动进攻的，我们开始所处的海岸线上除了硫磺之外各种资源都有但都不多，海峡对面的埃拉西亚大陆则异常富饶，令人垂涎。要不是该死的格里冯哈特将我们赶出埃拉西亚，我们现在就应该是那里的主人了。眼下却要由他带领我们征服这片土地，造化真是弄人啊!

埃拉西亚边境省份防守十分薄弱，我带领的黑暗军团可以说是如入无人之境。这里到处都是人类的低级枪兵和阿维利王国的半人马，当然了，在遇到我之后他们就统统变成了没有差别的德珈军团的骷髅兵。

我们屠杀了几乎所有遇见的生物，只有两次例外。那是在先知的小屋外面，我阻止了自己的手下并且同屋内的老人进行了交谈，我为他们找来了他们所需要的可以抵御魔法的外套和增加士气的勇气勋章，他们则用传送魔法和增强我的攻击力作为交换。

凭着“压抑的幽灵”作为信物，我得以进入了一个群山环绕的小峡谷。除了得到大量囤积的资源和收编了大量亡灵族部队之外，我还意外地解救了一名亡灵巫师安德鲁。他最初是在巫师（后来也成为亡灵族成员）艾斯瑞克的监护下学习降灵术的，恩洛斯和埃拉西亚大陆上发生过的所有事情他都很清楚。被埃拉西亚军队俘虏之前他是德加王国亡灵巫师的领导者和威尔玛的得力助手。我真无法相信这样重要的任务竟然是由我拯救出来的!

出去之前，我又发现了一枚魔法颈圈，直觉告诉我这东西将来可能会有用处，于是我便将它佩带在了身上。

仅有的两座人类和精灵城堡早已被攻克了，所有的住民全部在城池陷落时被处决。整个省份里所有的生物几乎都被我杀死后复活成骷髅兵。

两个多月之后，我带领着超过两千五百名的骷髅兵浩浩荡荡班师回朝。

第三章 肉体惩罚

刚刚回到驻地，又有不好的消息传来：一个叫莫特的死亡骑士拒绝向新国王效忠而且不同意入侵埃拉西亚，他认为如果此刻不参与我们的侵略就可以在未来埃拉西亚发动反击的时候确保自己的领地不受波及。

这是一个聪明人，可惜他过早地表达了自己的意图也选择了错误的方式。

新国王的命令很快就送达了：

“指挥官：看起来死亡骑士莫特不太愿意遵从我的命令，而且认为我们不该进攻埃拉西亚。这很好，因为我们不需要他参与我们的计划。但是我们需要他率领的部队成为我们的一分子，而且我绝不能让藐视我权威的人继续活在世上。你的任务是找到和杀死这个家伙。

不过我并不想迁罪于他那些还能够继续为我征战的部下，因此莫特和他的军队已经被我隔离开来。你的任务是渗透到他的部队中去，杀掉他，而后取而代之。任务完成之后你就是我国的新任元帅，至于莫特就让他变成骷髅兵继续为国家效劳吧！”

读完狮鹫心让人不寒而栗的来信后，我立即回信道“如您所愿。”

我军在死亡骑士莫根的领地里有两个城堡，但是中间被莫根的一个要塞所阻隔。我到达之后所做的第一件事情就是打通了这条道路。之后我在城堡附近的术士口中了解到了莫根方面的全部部署：

现在莫根拥有三个城堡，莫根在困守在东南角落的一隅。而另外两个分别位于东北方和西南方向，距离遥远难以呼应。

我派出了一名英雄去侦察东北方的海洋，回来的时候他告诉我在东北方有一个通往地下世界的旋涡，在那里他用一枚勇气勋章从先知那里增强了自己的魔法技能，并为我取回了一柄奇异的望远镜。

在此期间我并没有闲着，从两个城堡集结起来的军队拿下了东北面那个孤立但忠于莫根的城堡，侦察海洋的英雄回来之后我们又攻陷了西南方的城堡。

两次失去救援机会的莫根显然被怒火冲昏了头脑，他竟然离开了自己的主城堡企图发起报复。结局自然不用多说了，四比一的悬殊实力比例使得莫根即使有天大的本事也无从施展。最后的城堡被我占领之后，他已经无处可藏了，于是便孤注一掷地向我的联军发动了最后的进攻……

激战过后，我并没有对莫根实行降灵术。可能是兔死狐悲吧，我宁可冒得罪新国王的风险也不愿意对自己人实施降灵术。

第四章 夜以继日

时机终于成熟了，复活后的格里冯哈特一声令下，无数的黑色军团立刻排山倒海般压向埃拉西亚。新国王已经指定了我的攻击目标就是埃拉西亚边境上那个丛林围绕的地区，现在到了勇敢发动进攻的时候了。

埃拉西亚方面的将佐都是国王训练出来的，对于他们的战术了如指掌。他们的士气状况将是决定这场战役胜负的关键,虽然在亡灵族的字典中不存在士气这类字眼，但如果我们能不断补充自己的兵员组建一支强大的军队的话，敌人就会在我们可怕的兵力面前动摇、溃败。

不久格里冯哈特就将再一次统治整个埃拉西亚！不过这一次，他将以征服者的面目出现。等待收割的生命的气息弥漫在整个埃拉西亚的大陆，属于我们亡灵巫师的收获季节就这样开始了。

我在这个地区拥有三个城堡作为发动总攻前的落脚点，情报说明敌人起初的防守是很薄弱的。但是他们有五座互相呼应的城堡，我不能给他们任何时间，否则他们很快就会得到增援或者壮大——这个地区的野外到处都是人类可以征兵的定居点，散布在各处的也大多数是人类的散兵游勇。

于是我带着以幽灵龙为首的全部有生力量迅速突破了埃拉西亚边境上的哨卡，在第一周内以迅雷不及掩耳之势攻克了两座城堡。但是等第二周到来的时候，我军开始陷入了困境：一是由于战线拉长导致前面的战斗造成的伤亡无法及时得到补充，二是敌人在紧急动员了该地区的力量之后壮大起来。

幸好尼贡人给我们留下了一份厚礼，当初他们为了攻陷这一地区在地下挖了一个覆盖本地区全境的地道。几乎每个埃拉西亚城堡附近都有地道的出口，这就是说我们可以象当初的尼贡人一样通过四通八达的地道调动兵力，而后出其不意地出现在埃拉西亚城堡旁边，集中优势兵力发动致命一击。

这时候还发生了另外一件有利于我军的事情：在行军过程中我发现了一个群山中的峡谷，凭借在莫根领地得到的望远镜作为信物我的部队得以进入了这个峡谷。在那里我们发现了一把曾经属于泰坦巨人的宝剑并招募了一些白骨龙。

本来就在兵力方面处于劣势的埃拉西亚人立刻陷入了窘境，不久他们就全部退守到只有一个入口的半岛城市。在那里他们也不过多苟延残喘了几天，当我用投降的埃拉西亚部队作为前锋开始发动进攻的时候，他们就全线崩溃了。

在对埃拉西亚的第一个回合中我们取得了彻底的胜利，但是情报表明驱逐了尼贡和伊欧弗联军的凯瑟琳已经带领着她手下那些可怕的骑士们转过头来准备对付我们了，看来真正的决战才刚刚开始……

父亲的赞歌篇

序　言

在驱逐了尼贡和伊欧弗的军队之后，埃拉西亚的骑士们惊异地发现亡灵巫师们已经在他们的背后发起了攻击。为了完成光复埃拉西亚的历史使命，他们的最后任务就是将德珈的亡灵巫师们赶回他们荒凉贫瘠的家乡。

由于是复活了的前埃拉西亚国王格里冯哈特的躯体在领导着这支亡灵军队，这将是一项艰难的任务。对于领导着骑士们的凯瑟琳来说尤其如此。我们现在已经无从考证她当时的心情了，好在历史留下了女王的回忆录作为见证。

第一章　安全通道

在解放首都斯戴维克时候，我最怀疑的事情终于得到了证实：我的父亲并非自然死亡，他是被内奸鸩杀的！代行王权的肯德尔将军在战争之前曾经对此进行了细致的调查，几乎把半个首都翻了过来。但是这次调查没有找到任何嫌疑人，反而进一步导致了埃拉西亚人心涣散。

此刻我获悉亡灵族巫师们为了在他们的弱项——军事战术上不落后我军，已经将我的父亲的尸体复活成了一个残暴的怪物。在杀死原来的亡灵族国王威尔玛之后它接管了所有的军队和王权——看来多行不义必自毙这句话用在威尔玛身上是再贴切不过的了。

惊慌失措的亡灵巫师们现在转而求助于我，因为他们已经无力控制他们创造出来的这个怪物了。尽管并不习惯，但为了夺回自己固有权力的亡灵巫师们还是生硬地摆出了对我方的友好姿态：他们派出了知道内幕的信使尼巴斯来向我秘密告知杀死前埃拉西亚国王的凶手。

我已经命令克里斯蒂安元帅找到这个信使并将他带来见我！因为这个信使掌握了大量内幕和关于凶手的证据，我已经责成王家首席骑士一定要保证他安全通过边境线，否则老国王之死的真相将永远湮没。

亡灵巫师们的信使尼巴斯准备通过伊德双方目前正在对峙的前线进入埃拉西亚，而忠于新德珈王的亡灵部队正驻扎在这一地区，更令我们头疼的是我们内部那位隐形的叛徒很可能在尼巴斯进入埃拉西亚之后将其暗杀。

我在斯戴维克的王宫中焦急的等待了几天之后，终于等来了尼巴斯已经安全过境的消息。在此期间他多次遭到黑暗军团的攻击，多亏克里斯蒂安及时派出了接应的部队才使得他得以安全越过双方目前的军事边界。

在进入埃拉西亚境内之后，并没有意料中的针对尼巴斯的暗杀行动。凶手必定已经知道提高了警觉的我们正在等待他露出原形而没有敢轻举妄动。

当然这也部分归功于首席骑士的防范工作，必须承认克里斯蒂安是一个可以信赖的

人。纵然他并非出生骑士世家而是一名曾经浪迹四海的人。尽管他在进攻的时候常常显得有些冒失，但如果因此就把他当作梦想多于现实的人还是有些不公平。

在同尼巴斯密谈过后，我宣布鸩杀老国王的凶手就是亡灵族的前国王威尔玛。并号召所有的骑士们向德珈军团采取报复行动。

当然了，这只是为了稳住凶手而放出的烟幕。幕后的凶手固然是威尔玛，但执行者还是另有其人的。只是因为某些原因我现在还不准备揭出那位凶手。

第二章 联合阵线

我——凯瑟琳已经厌倦了战争，亡灵巫师们也是一样。我们已经在消灭格里冯哈特被复活的躯体这一点上达成了一致。尽管忠于新德珈王的军团在埃拉西亚北部沦陷了的省份占了绝对的优势，但是布拉卡德、阿维利以及亡灵巫师们同我组成的联军足以同这些没有生命的躯体一争短长了。

以前我从未想过有一天我们会同亡灵巫师们一同并肩战斗，可是眼下我却看到随军的铁匠确确实实在同时为双方锻造兵器。再加上布拉卡德和阿维利方面的帮助，我们将有能力也有信心将所有黑暗军团逐出埃拉西亚大陆。

在埃拉西亚的大陆上从未有过四个民族在同一面旗帜下战斗的先例。今天我们将和黑暗军团一同出发去攻打黑暗军团，尽管这看上去很奇怪，但这是确保战胜德珈方面的唯一方法。

黑暗部队在本地区的实力和我们大致相当，双方各占据四个城堡。但是我们的城堡们由于不如黑暗军团的集中而使得我们处在劣势。德珈人占领了的要隘关卡和到处游荡的黑暗部队不时挡住我们的道路。

尼巴斯所在的城堡作为最突出到敌人中去的要地而遭到了重点的进攻，幸好我和克里斯蒂安在战前向他传授了一些基本的战术使得他一时还可以支撑。更重要的是他将大陆上的许多立场尚不明朗的黑暗部队吸引到我方的阵营中来，即削弱了敌人又壮大了我们。

在附近阿维利方面的支援下，尼巴斯不拘泥于死守城市而是和敌人玩开了城堡拉锯战。敌人的主力被我传授给尼巴斯的游击战术戏弄得不亦乐乎。

其实德珈人被尼巴斯消耗的那点实力并不算什么，真正致命的是他们在同尼巴斯的纠缠中浪费了大量最宝贵的时间。在面对最擅长突击和强攻的克里斯蒂安骑士虎视眈眈地在外围游荡的时候竟然背对着他，那不是自杀么?

话说回来，如果不是克里斯蒂安在黑暗军团的占据的四个城堡中间发现了一个隐秘的埃拉西亚城堡的话，黑暗军团本来也不会败得如是之惨。克里斯蒂安在他随军学者的帮助下在那个拥有四级魔法公会和荣耀之门的城堡里得到了生力军的加盟并学会了使用高级的魔法之后，战局立刻急转直下。四个德珈城堡陆续被攻克，敌军主力部队在尼巴斯和克里斯蒂安的前后夹攻之下遭到全歼。

这一战，彻底决定了埃拉西亚和德珈的命运。胜负的天平在这一战之后彻底地倒向我

们，各地的黑暗部队或遭围歼或逃回德珈，德珈王国元气大伤。可以毫不夸张地说，未来数十年中它再也不可能组织起一次象样的进攻了。

第三章 为了国王和国家

眼下我父亲的黑暗军队所剩的要塞只有他所居住王城了，不过他最后的军队仍然数量惊人，看起来父王似乎早已预料到了这一天并作好了所有抵抗的准备。我决定亲自参加这场战斗，但还是由克里斯蒂安来做总体指挥。我给他的命令只有一条：监视哈特领主并保证他不会阵亡。

作为叛徒不可以死得太容易，那就是我要在这场战斗中保住其狗命的原因。如果不是亡灵族巫师尼巴斯确凿无疑地证实了他是威尔玛国王的信徒，有谁会相信这位为王室服务的年代可以追溯到继承权战争时期的元老竟然会是叛徒?之前的确有流言传说哈特离开恩洛斯和他尊奉降灵术有密切关系，可是由于他在罗兰德麾下的表现一直无可指摘，没有人相信那是真的。

威尔玛一直在寻求报复我父亲将他们驱逐出埃拉西亚的一箭之仇的机会，加上这么一个可以轻易出入斯戴维克王宫的亡灵族奸细，埃拉西亚历史上最大的阴谋就这样发生了。埃拉西亚也因此陷入了历史上最大的混乱和战争。

幕后策划的元凶已经成为他自己阴谋的牺牲品，但是凶手还没有得到应有的惩罚。对于哈特，我已经预备了特别的处置……

当然了，在此之前我们必须攻克国王坟墓所在地石规城堡和国王现在行使王权的城市。这次如果我们四族合作都没能击败复活了的老国王的话，我们以后可能永远也无法动摇他的王位了。

今天早晨我走访了城外的一位术士，这位博学的老人告诉了我德珈人的布防情况。在他的劝告下，克里斯蒂安终于收敛了他那强攻的爱好——他也清楚在强大的防守面前，冒险强攻不啻自杀。临走的时候，老人忽然又想起了什么，“地道，”他用沙哑的喉音强调道：“利用尼贡人的地道！”

调查的结果果然在敌人的要塞后面发现了尼贡人在这一地区留下的地道入口，侦察兵告诉我们利用这些地道可以到达任何一个黑暗城堡。尽管如此，我们秘密调集的大军仍然在偷袭敌军城堡时候遭到了顽强的阻击。碎裂的僵尸发出的恶臭和狮鹫发出的高亢鸣叫充斥了整个战场，骑士率领下的枪兵和剑士们同无数骷髅混战在一起，挥舞着火焰之剑的大天使们一边追击着幽灵龙，一边不时地停下救治我军的阵亡者。

这一战，敌人几乎集中了所有效忠于新国王的黑暗势力，其投鞭断流，遮天蔽日的规模使得作为最高统帅的我也一度认为战胜这些黑暗军团是不可能的了，真应该感谢那些忠诚的骑士和勇敢作战的普通士兵，他们高昂的士气和同仇敌忾挽救了整个战局也挽救了我们的王国，如同潮水般涌来的敌人最终还是没能动摇我们的阵脚。当克里斯蒂安率领骑士团从敌人侧翼发动决定性反攻的时候，胜负的天平以不可阻挡之势向我们倾斜过来。

当一切终告平静的时候，我们的联军已经控制了除王宫外的所有地方。在安排好救护我军伤亡者和处理俘虏等事宜后，我和几位骑士和哈特领主进入了已经被重重围困的王宫。

此刻守卫着老国王的只有几名没有思想的骷髅，我忽然感到一丝深切的悲哀：毕竟在我面前的德珈国王生前曾经是我的父亲！看着提剑走上前来的我，已经成为一具骷髅的父王如同没有生命的躯体一般没有任何反应。

"父王，"我用只有我们两个人能听到的声音喃喃低语："在我的一生中，你总是强调我对国家和正义的责任。今天您的女儿终于同时能作到这一点了：我带来了鸩杀您并用复活的躯体亵渎您高贵灵魂的凶手——"

"哈特！！！"我忽然掉转长剑大喝一声，其他早有准备的骑士也撤出剑来将叛徒团团围住。

本就心虚的哈特立刻就崩溃了，当愤怒如狂的德珈王扑上来的时候他几乎失去了抵抗的能力……

我之所以等到此刻才揭露哈特的叛徒面目有好几个原因：一是因为当时他手握重兵，一个处理不好就会酿成埃拉西亚的内战，再说对付德珈的黑暗军团也需要他的兵力。再一个原因就是我仍然想为这样一个为恩洛斯王朝工作过多年的老臣保全其名誉，毕竟他在效忠罗兰德时期的功德是无可指摘的。就让他在胜利的一刻倒在敌人首脑的手里好了，一来保全一位骑士的荣誉，二来也可以让我的父亲手刃掉杀害他的凶手。

当哈特的躯体停止抽搐后，站在一侧的我开始念起超度亡魂的咒语，在闪光和雷电过后，父亲被禁锢的灵魂终于脱离了躯体冉冉升入天国。看着慈祥的父亲在空中的最后致意，我许多天来一直压抑着的眼泪终于夺眶而出："父王啊，我来到埃拉西亚不仅是为父亲服丧也是悼念一位伟大的国王。你的敌人们发动的战争使我甚至没有能见您最后一面！此刻那些在您死后给埃拉西亚带来动荡和战争的人已经被您的女儿赶出了这片土地。再也没有人会打扰您永恒的长眠了。

伟大的胜利和巨大的灾难构成了狮鹫心王朝的历史，您的最终解脱结束了埃拉西亚的复兴战争也结束了狮鹫心王朝的血统世系。我会永远怀念您——我最亲爱的父亲。

愿您在天国安息！"

当所有的侵略者被赶出埃拉西亚大陆之后，重建的时代到来了。但是自从一个名叫法鲁克.威尔宁的人选择了用武力从埃拉西亚和阿维利王国夺取有争议的土地之后，不满的种子又开始在多灾多难的埃拉西亚大陆上潜生、滋长……

不满的种子篇

第一章 圣杯

在这片有争议的土地上，人类和精灵们并肩战斗驱逐侵略者还是第一次。和我预料的一样：当胜利的欢呼和庆典活动的喧闹平息之后，以往的敌意很快又回到了这片土地的民众中间。

自居正统的骑士族永远是可以共患难不可共富贵的种族，他们从来不会考虑其他民族的也应当拥有和他们一样的权利。但战争结束的时候，我们这些精灵族在他们眼中就又变成了小丑和家畜。

我们无法摆脱自己仍然是充满冲突的土地上的公民这一事实。我们必须为这片土地的未来着想，现在是为未来勾勒蓝图的时候了。尽管民众们尚未意识到这一点，但是我，威尔宁作为精灵族的领导人之一和维宁城的最高长官必须未雨绸缪。

我认为争取独立的战斗要取得成功的话，除了军事力量之外我们还需要其他激发民众热情和将他们凝聚起来的东西。如此看来，最合适的信物莫过于圣杯。有了这个神圣之物作证，人们就会相信我们所从事的是正义的事业，立场摇摆的民众就会被吸引到我们的阵营中来，敌人在采取行动之前也将有所顾忌。

许多个世纪之前，圣杯就消失在遥远的三叶草平原上。从那时起再没有任何关于它的消息。看来圣杯就沉睡在那片经常可以见到独角兽和树木交谈的魔法大陆上的某一处。

在我们之前，有无数的冒险者和野心家曾经寻找过这个上古的圣物，但全部以失败告终，很多人永远地消失在那个丛林中。尽管困难重重，但是我们已经没有任何退路了：如果我们失败的话，我们独立的计划将会在付诸行动之前就胎死腹中。

此时此刻埃拉西亚当局和阿维利王国的力量已经动员起来企图摧毁我们争取独立的砝码——军事力量。当地的埃拉西亚和阿维利的力量已经露出了敌对和阻挠的迹象，幸好他们还缺乏有效的指挥，否则后果堪虞。

粗略估计一下埃拉西亚方面要采取行动还要两三个月的时间，我一定要在他们行动之前找到圣物。如果我能够成功，绝大多数人将同站在我们的阵线上，如果失败，我和其他独立运动领导人将会面临被吊死在威尔宁森林中的命运。

到达传说中圣杯所在的地方之后我和部下在这一四面环水的地区建立了一个临时的城堡，虽然没有办法在这里训练部队但是总算有了个落脚点。

传说圣杯所在的方位就写在遍布该地区的十来个方石柱上，来自原埃拉西亚军队的梅法娜已经出发去调查这些上古的神物了。她是一名善于利用地形进行战斗的英雄，因为性喜宁静和讨厌埃拉西亚大城市的喧嚣而加入了我们的队伍。

在这个丛林里到处隐藏着报有敌意的部队，我们不得不小心谨慎地步步为营，尽管如此我们仍然不时地遭到伏击，这种情况常常发生在要道口。好在不时也有部队自动加入我军使得我们有信心用有限的兵力继续探索下去。

不久之后，擅长治疗魔法的德鲁依教徒尤兰和对魔法极有天赋的矮人英雄马科姆分别证实了圣杯就在大陆北方的林中沼泽里。我立刻命令梅法娜集中了全部力量前往沼泽，在沼泽前面的山岭堡垒里梅法娜抽出宝贵的时间训练了许多新加入的士兵，后来的遭遇证明这是一个明智的决定：在沼泽的入口我们果然遭遇了猛烈的攻击，梅法娜的机智使得我军损失甚微。这场战斗让这位前埃拉西亚的军事成员也学到了很多丛林作战的经验，希望这对她将来在独立战争的战斗有益。

方尖石塔果然没有欺骗我们，圣杯就在沼泽的深处！当这个上古圣物带着金色的光芒重新出现在地面上的时候，包括我在内的每一个人心中都充满了敬畏之情……

第二章 回家之路

圣杯已经找到了，但是更难的工作还在后面：我们要把它带回未来的独立运动的大本营——维宁城。如果没有一个强大的基地就很难继续我们的事业，而拥有圣杯护佑的威尔宁将是一个理想的基地。

林卫瑞兰德自告奋勇地承担了护送圣杯的任务，他要做的是躲过忠于埃拉西亚和阿维利王国的武装回到维宁城并把那里建设成圣杯的永久供奉之所。

我们的主张已经尽人皆知了，具有讽刺意味的是许多人类也加入到我们精灵争取独立的行列中来。忠于埃拉西亚和阿维利的集团已经动员起来准备阻止我们的行动。

瑞兰德果然是一个机智的英雄，尽管位于魔法平原上的维宁城由于无法发展而不能提供任何援助，他仍然成功越过了敌人的重重关卡。后来他告诉我们他没有浪费任何时间同敌人战斗，而是派出了大量的眼线调查附近的情况并争取了大批的同情者，其中不乏大量的骑士族士兵。在一个山岭城堡中训练了这些义勇军之后，他终于突破敌人的要塞关卡，带着圣杯回到了维宁城。

这些追随圣杯来到维宁城的人们后来成为了独立运动的中坚力量，许多英雄从他们中间涌现出来。

在这些追随者的努力之下，一座高高的精灵守护神被树立在维宁城，圣杯就被供奉在其中。圣杯的祝福不仅使得原本贫瘠的维宁城财政收入和人口快速增加，连去过那里的英雄都能够得到额外的好运。

关于圣杯的消息很快象野火一样传遍了方圆百里的丛林王国，同情独立运动的人士从四面八方涌向他们心目中的圣地——威尔宁。

第三章 独立

我们的进展非常快，但埃拉西亚和阿维利方面的军队也因此而警觉起来。在阻截圣杯的行动失败之后，他们的部分力量已经赶到我们的新家园来“维持和平”。不用说，这极大威胁了我们独立的进程。

如我所料不差的话，这些敌意的因素很快就会会点燃一场独立战争，你必须抓紧时间在威尔宁建立首都，只有那样才能击败来犯的敌人并赢得独立！

当地的木材场已经全部遭到企图孤立和封锁我们的敌对力量的破坏，林木资源因而极其稀少。这大概是我们筹建首都最大的困难了。

祸不单行的是，由于封锁的关系，盗伐林木者开始大量出现。仅有的一些木材资源面临危险的境地。这些盗贼不仅瞄上了稀缺的木材还会偷窃金子，看得出来我任命的治安官员已经竭尽全力了，但是盗贼仍然有增无减。

我的直觉告诉我这些并不是普通的盗贼，他们很可能是混在独立运动同情者中渗入维宁城的埃拉西亚间谍。为了稳定人心，眼下我们不能采取大规模行动清洗这些鼹鼠，只能等到首都建成之后再作计较了。

治安官员几周来唯一的成果就是夺回了一小部分木材，我用它们进行了最基本的建设。之后我动用了几乎所有的力量在整个地区进行搜索，希望能够找到一些敌人没有注意到的木材。

梅法娜不负所望找到了一些木材，鉴于威尔宁目前的治安状况极差，她总是将木材保留在原处派兵看守。等城堡开始建设并需要木材时她才将木材运回城堡立即投入使用。

她这一招果然让“盗贼”们无所适从，威尔宁很少再听说木材被盗了。但是这些鼹鼠们并没有放弃扰乱建设首都的工作，几乎每天他们都会偷盗高达三千两左右的黄金，而我们对这些隐形的家伙依旧无能为力。与此同时阿维利王国和埃拉西亚王国的部队不停地从四面八方发动攻击或者进行骚扰，内忧外患使得我们的建设工作举步维艰。

好在圣杯给我们带来了丰厚的经济收入，加上梅法娜、尤兰和马科姆等英雄们的协助，局面终于随着城堡的发展而逐渐改观。由于屡次攻城失败，敌人在城防火力面前无谓地消耗了大量的兵力，所以当我们发起反攻的时候一切顺利得出乎想象。

清除了周围所有的敌对势力之后，一座巍峨的城堡出现在美丽的魔法平原上。这就是我们未来的独立运动的基地和未来的首都——威尔宁！

从此刻开始，这片有争议的土地将不再属于埃拉西亚或者阿维利王国，这是一个独立的王国！我们将用生命捍卫我们的土地和自由！



设计师手记

格瑞格（Greg Fulton）是《魔法门之英雄无敌III》的设计者，他把自己在游戏接近完成时的那一段日记交给了我们。这上面记录了《魔法门之英雄无敌III》游戏设计时所发生的一些事情，使我们终于了解到他们在最后的那段日子里热切地等待“金盘”（即是送往盘厂压制产品的母盘）通过最后测试的情形！当格瑞格发现在该游戏的扩展盘中存在着一些毛病后就几乎没有休息过。休完长假后，又要回来接着写他的设计师日记。在New World Computing还会有哪些新的考验和磨难？设计小组将要面临怎么样的问题？格瑞格的日记让我们感受到随着发行期限的不断逼近，压力与日俱增。所有工作中最突出的就是测试《魔法门之英雄无敌III》的多人游戏时的情况。下面，让我们看看在我们玩到《魔法门之英雄无敌III》之前，在New World Computing里都发生了什么事情。

……

12/05/98

今天是星期六，我和《魔法门之英雄无敌III》制作小组中的其他3个成员一起工作。明天还要继续“crunch time”的工作，在电脑游戏行业的人都知道“crunch time”，它的意思就是：

1.长时间的工作,每天工作10-18个小时。我们正开始我们的第4个crunch month，以后至少还会有一个。

2.劣质的食物。实际上，墨西哥食品和中餐一直是New World Computing的最爱。而今天我们只有令人生厌的汉堡和比萨。

3.群居生活：身在电脑游戏行业工作，就必须准备过某种形式的群居生活。当crunch模式开始后，你也许只会对同事讲代码，和家人和朋友只有短暂的会面，目的也只是为了让他们不会去登寻人启示。我是这中间的一个代表人物，我已不记得我还有任何亲属和朋友。

4.卫生：理发和沐浴变得很随意，以用来换取更多的睡眠时间。我本人认为沐浴还是必须的，但我的头发长得像乱草，看起来就象是某位流行歌手。

5.压力：愤怒和挫折感常接踵而至。比如在这个星期里，大家的士气都很低落，在关于小组合作的问题上发生了一些摩擦。刚才，我听到了一声尖叫：“我感觉我就象一个幼稚园老师，难道你们中的每个人就不能照顾好自己吗？”

12/06/98

周末我很留意我的PR（Progress Report进展报告）任务，没有什么令人兴奋的素材，所以我想起上星期发生的一个小故事。

大卫（David Mullich），《魔法门之英雄无敌III》的制作人，麦克（Mark Caldwell），NWC副总经理兼程序员，琼（Jon Van Caneghem），NWC总经理，也是《魔法门》系列的创建者和我，挤在能让人中暑的创作室里。在这里我们制作出了女

巫族（Rampart）、亡灵巫师族（Necropolis）和驯兽师族（Fortress）的所有城镇图片。

在完成3D任务后，工作转向游戏界面的设计。无论你是否相信，我们在斯考特（S-cott）的创作室里争论了有关界面颜色和游戏者颜色的选择。在对界面颜色大量争论之后，我们决定对此不作实质上的改动，而游戏者颜色是另一个主题。起初，我们用过浅蓝色、深蓝色、红色、绿色、紫色、棕色、黑色和白色，而这些颜色都需要改变。浅蓝看起来象主菜单上使用的蓝色，棕色和常见游戏界面中的棕色不调和。游戏文本问题使白色不可选，黑色和绿色因小地图中的地形色而也成为不可选的颜色。我们一致同意改变某些颜色，而红色、蓝色和深绿是已有的选择。但我们仍需要另外5种颜色，谈话就这样进行着……

"我不要黄色，像尿的颜色。"

"棕色像屎的颜色，也不能要。"

"粉红色呢？"

"粉红色是胆小鬼的颜色。"

"我们不叫它粉红色，叫玫瑰红怎么样。"

"玫瑰红？"

"玫瑰红游戏者？"

"我不知道。假如我看到一个粉红的英雄，我宁愿掉头就走！"

"洋红怎样？"

"钴蓝怎样？镉色怎样？"

"将糟糕的颜色都数了个遍吗？"

"橙色如何？"

"菲兰（Phelan），我们的艺术总监，不喜欢橙色，看上去很糟。"

"是这样吗，我不觉得橙色不好。"

"那好，你告诉她你选橙色好了。"

"她会踢你……"

"噢，好吧！我们不用橙色。"

就是这样。15分钟过去了，大家意见无法统一，然后琼作出最后的决定：红、蓝、黄、绿、橙、紫、浅绿和玫瑰红（粉红）。

12/07/98

今天我们停止了所有地图的制作。从这时起直到制作结束，我加入了地图绘制者和测试员的行列，试玩地图和写出BUG……我想大约就是这样。

今天我的任务是把144页的游戏说明书转换成为帮助文件，我被这些事情包围了。写过帮助文件的人就会知道这个任务是多么的艰巨，我不可能一天就完成它，而且需要一段

延长的、没有人来烦我的时期去完成。哈！在循环制作的末期阶段，我整天的时间就是用于会见人们，确认人人都在干他们的事情，确认正在进行的工作准确无误，我甚至没有时间作自己工作，我从游戏设计者变成中级管理者。我在方案开始时并不喜欢这样，方案起初实行时，游戏设计者是尖叫的提倡者，他们在沙漠里孤独，迷失。（或者你更喜欢设计的过程。）在制作过程的中期，由于落后于预定计划，提倡者被所有的同事包围着，他们不知应该怎样做。在方案结束阶段，每个人又都成了叫喊的提倡者，人人都像其他人一样呼喊着。我就是在这些呼喊声当中写我的帮助文档。大概我可以把任务派给可瑞斯坦（C-hristian Vanover），《魔法门之英雄无敌III》助理主任，这不就是中级管理者的工作吗？

12/08/98

昨天我在想从哪里抽出时间写游戏的帮助文件。今天我有了答案……可是我得了流感。这不像那种24小时就能康复的流感，这次感觉是……

好，我告诉你一个故事。

今天早些时候我"正式"地停止了制作地图，从这里涉及到其它的流程，如运行、测试和推敲游戏，这意味着不能出一点问题，否则带来的将是大量枯燥的机械劳动。虽然我们早就已经开始玩，但当琼在测试一个声名狼藉的叫"Barbarian Breakout"的地图时，问题终于出现了。

刚开始了10分钟，他就打内部电话给我，"嘿，约达（Yoda）"（他后来一直这么叫我，我不知道为什么，我不知道我应该觉得光荣还是冒犯。一方面，约达聪明，他训练了杰迪；另一方面，他又绿又丑，身材矮小长着大耳朵）"有一个带着6只怪兽的敌人在第2周的第1天敲我的前门" "噢！我应该在那里的！"

我一进入他的办公室，嘲笑就开始了。

"和6只怪兽一起的是什么？"

"OK，OK，是有问题。关掉黑雾。"琼重选了这一关，关掉了战争黑雾，然后按右键查看敌人英雄的武力。

"好了，打开地图编辑器。"在编辑器里打开地图。我们发现了什么？首先，敌人英雄从3级开始，地图制作者大卫给了他4条命。另外，敌人英雄的开始城镇有3/7的建筑已经预建。所以第4天敌人就能够征募怪兽了。记着故事是这样的，工作了一天的父亲回家并呼喊他的妻子，他的妻子呼喊她的小孩，小孩子便踢狗。在这里，找一只狗来踢它！因此，我穷追直到抓获大卫后，每个人都说这个地图太难了！人工智能是骗人的（最近，我发现人工智能开发出一种隐藏的BUG，它允许补充更多的兵种）。AI不需要电脑作弊，它已经获得很大的改进。但是有BUG。没关系！所有的游戏者都必须被设置在正常的条件开始。最后他果断地删掉了这个地图。

12/09/98

我今天不写工作，今天写我的家，我有7种方法可以根治亚嘛逊流感。得了这种流感的通常要少活动，多休息，多喝果汁，多看电影，甚至多看看医生。然而我是一个游戏设计者，我不熟悉这种普通的逻辑。多么的可悲，我可以休息然后好转，有不被打扰的时间将144页的说明书转换成帮助文件。我应该是常常生病的，我却常常获得更多的工作!

12/10/98

我今天回来工作了。好消息……我完成了帮助文件。坏消息……我仍然在患流感，因为我在写游戏帮助文件时效率很高……我的任务是写地图编辑器。噢!星期一完成。星期一?我脑子里没有太大的压力。我的声音嘶哑。星期一?好的，我星期一做好!

12/11/98

周五晚上，我放下工作，玩了一晚上的起义!

12/24/98

如同大多数的游戏设计者一样，我可以肯定你会发现我是一个愤世嫉俗的人，比实际年龄老，总是在挖苦讽刺，无法自拔地从事游戏制作这种惨事，就如迟钝的飞蛾扑向“优美”的火焰般投身于这个行业。在我引领你走入我记忆的旅程之际，我发誓被回忆起的情况是真实可信的，但这是边笑边眨眼边写的。把《魔法门之英雄无敌III》设计日志的另一部分登记于其上。

01/02/99 Saturday

好了，我回来工作了，圣诞节的假期真的是有必要的，我前三天一直在喝蛋酒，在12点和16点睡觉，观看克林顿被控告案的报道。良好的睡眠之后，在假期还得想着游戏设计工作,哦，我真够可怜的。

我开始的目标是玩现有的地图。但玩过5个地图后，游戏的人工智能很明显未能经过完全的测试。在确保有足够的武力取胜前，电脑趋向于不采取行动和从不出击。当我们的人工智能程序员休完假后，我会和他共同探讨我的发现。噢，看来我不能真正地玩这个游戏了，于是我把注意力转向长达144页的游戏手册……这对我来说更加恐怖。我们说明书的第二稿满是错误，这使我从游戏设计者变成了手拿红笔的校对员。在今后的几天里，我可能要把我们漂亮的说明书变成满面红纸了。说这是单调乏味的还是保守的说法，当这些过去后，我都读不了任何东西了，除非是打印得非常好的。

01/04/99 Monday

今天对我来说是另一个吵闹的日子。为什么呢?一个词：程序员。我不想说是谁，反

正是我们的一个程序员冲进我的办公室，指着分给他编程的额外特性要求，开始大叫大嚷。他为什么对我叫嚷呢?因为我没有在那个界面上给他足够的细节，或考虑不周，亦或过于简单，真不知道自己做了些什么。真正的原因呢?他不能确定如何按照被交给的任务编程，而规定的时间表又将很快临近。他却不是冷静下来，从头到尾想想，然后跟我商量在规定的时间内哪些可以做到，哪些做不到，反而毫无理由地选择了向我发泄。程序员是非常独特的一群，有时感到和他们相处不到一起,但又不能没有他们。我最好朋友中的一些都是程序员。

我必须承认我着迷了，在看了小组中每个程序员的代码后发现，那些代码太有趣了，他们是如何编写代码的?

秉承着自己的个性并作着不可思议的工作……把他们凝聚成一个集体，可以说，任何一个作出的游戏都是非凡的创作。

01/07/99

听说过一个成语“千片凝视”吗?这是一个我们的地图设计者创造出来的成语。当你制作地图时得整天凝视着成千片的各种元素来拼成完美的地图。今天，我在作我们最终游戏演示的地图时，我就感受了“千片凝视”。这是一个简单而且小的地图，它试图让玩家熟悉游戏的一部分。希望他们在这张地图中取得足够的经验并产生强烈的购买欲，我已经给它取名为“Dead and Buried”了。制作完后，我把它给查而斯（Chris Vq-nover），《魔法门之英雄无敌III》的助理主管去玩。他是一个专家级英雄无敌玩家，由他来衡量地图难度再合适不过了。看查而斯玩是一种享受。这使得我可以有一个工作间休息并最终看到游戏的运行。但是，当朋友玩时我却不是一个好观众。为什么呢?我是一个爱出主意的家伙。就这样，我看着他玩并预告将要发生的一切。我们就象两个老年人一样大聊着最佳的战略，实在是有点滑稽。

01/08/99

今天我把Dead and Buried地图给几个挑选出来的人，看是不是有人可以在规定的4周时间内打穿此关。

我的候选人之一是珍（Jen Bullard）。她是质检部唯一的女测试员。我进入测试部时，我发现詹尼弗在桌上点了根蜡烛，她毫不掩饰地大声说，测试部人人都不常洗他们的衣服，身上都有味儿了。我刚坐下来看珍玩游戏，就开始听到测试员们互嘲了。瑞恩（Ryan Den），我们的另一个测试员，确信他发现了一个错误，并大声地问别人是不是也遇到了这个错误。没有人发现。于是大家立即大声叫着“用户错误”。瑞恩认为他们都太傲慢……直到他发现确实是一个用户错误时。于是大家又开始猛烈攻击他。我必须承认，我们的测试员们相当地酷。他们的交流非常有趣。他们总是开着善意的玩笑，而决不会恶意中伤。

01/14/99

昨晚是我修订游戏手册的最后机会。因此，我决定用一个通宵来完成它，这是我在NWC工作以来干得最晚的一次了，我也经历了一些以前不知道的事情。我喝了很多的免费可乐，直到自己身体提醒我已经喝得太多了，毫不犹豫地跑进卫生间，我打开门，里面很黑，这是不常有的事儿，灯光和运动传感器相联。为了节省能源，这些灯会根据运动物体的存在与否而打开和关闭。我确信灯应该已自动打开，迈步进了卫生间。灯还是不亮。在黑暗中摸索，找到了灯的开关，打开它，但什么也没发生，接着在周围摸索，发现了门把手和离开了卫生间。我很快走到麦克的办公室，对他说，“卫生间的灯不亮了。”他说，“是啊，午夜后它就不亮了。”我问他，“那你怎么能在关灯的情况下去卫生间?”他回答说，“我常是凭感觉找的。还是去借一把手电筒吧。”于是我在手电筒的帮助下才解决了问题。

我知道游戏创作会有一些难以预料的瞬间，但是这次……

01/18/99

在游戏创作的最后几天里，游戏设计员拼命想避免他们的设计被从最终产品中删除。但是，如果我接受所有的东西，那么游戏永远也别想发行了。因此，在游戏设计师、管理者、程序员和艺术家之间总会有一场吃力的战争，以决定游戏中接受什么和放弃什么。

今天我努力想在不增加太多额外的编程和美工劳动的情况下在游戏中增加一个新的英雄。我明白，我可能通过简单地增加一个新的图片并定制一个已经存在的游戏英雄来达到我的目的。甚至更好，我可以在已有的介绍影片中得到一个图片并把它通过我们的资源管理者放进游戏里。我可以用编辑器定制英雄。所有的程序员必须做的是认可这个角色的独特特征。我们做到了。

01/19/99

我感觉自己现在变成沃尔斯马特的楼层经理了，不，我并没有辞去自己现在的工作，让我来解释一下。

在制作游戏的这一阶段，我发现自己花了太多的时间在走廊里踱步，带着我的笔记本苦恼地等待人们喊我的名字。这个笔记本是一个需要解决的问题的清单。很多人觉得这个笔记本很滑稽，除非他们列名其上，但是最有讽刺意味的是，我最后发现那上面自己名字出现的比其他任何人都多（我在压迫自己）。不管怎样，当别人叫我名字时，我会闪进他们的办公室回答他们的问题。有时这意味着要给这人或那人打电话以弄清一个论点。如果我得不到答案，我就是仲裁人或协调人。因此，我觉得自己成了沃尔斯马特的楼层经理，到处致力于解决出现的问题，我需要的也许只是一件沃尔斯马特的蓝色制服衬衫。

01/20/99

我花了一会儿时间考虑游戏的手册。通常情况下，一本游戏手册将详细说明游戏操作界面并向你介绍各方面的游戏要素，而很少给你真正的游戏资料统计图表。就现在来说，我们想突破这一局限，以二代策略指南为范例，我们决定制作一本大的说明书，里面涵盖很多信息。这正是我们想作的——144页的。今天，我们结束了说明书的编写，噢，墨迹未干，我们就发现了一些错误。太恐怖了，这些错误就象是石刻的一样。现在终于明白了，多数的说明书或多或少都带有一些错误，这就是Readme文件存在的原因。无论如何，一些人已经很认真地检查了这本说明书一遍又一遍，但还是有错误。我再也不会写一大本说明书了。考虑到游戏制作中的不确定性，那将付出太多维护的代价，我确信，就为了这个我得少多少睡眠。

01/25/99

今天可乐机着火了，让我再重复一下，可乐机着火了。一直以来我们每天大约都在7：00左右开始吃饭，而麦克已打开可乐机提供晚饭时享用的免费饮料，现在我们不能按按钮来选择各种饮料了，只能打开那个大的红色的看起来有半吨重的冰箱看看还有什么可喝的。现在，我还不清楚到底毛病出在哪儿，但是一个测试员拉开前门从里面拿出一瓶苏打水。很明显有些电线被切断了，还伴有火和烟。刚看到火闻到烟味时，测试员找来本（Ben Bent），办公室经理和兼职游戏主管，他指出是可乐机着火了，镇定地拔掉了插头，扑地一声，火渐渐灭了。我必须承认，可乐机着火时我什么忙也帮不上，就象制作这个游戏产品一样，当火开始烧着时，有的人惊慌失措，而有的人却能冷静地解决问题。

实话实说，这是游戏制作过程中的一个小插曲。

02/07/99 Sunday

今天是有重大意义的一天。我们已经决定制作一张“最终候选”光盘给3DO正式批准。最终产品是我们认为可以发行的产品。然后，我们把这光盘送到3DO去作压缩检验。

今晚，所以人都等游戏结束时才离开。

02/08/99 Monday

现在是星期一早上5:00。

我们还在进行最终候选光盘的制作，小组大约一半的人仍然在这儿坚持工作。我们已经工作了太长时间，每个人的都快爆发了。大约15分钟以前，麦克开始对着每个人的耳机广播说钱不算什么，真是讽刺。

02/13/99

我感觉很虚弱，要是不是为了写这个，我最想做的的只是坐在自己办公室的椅子上，

并且做我能做的事。在1999年2月13日，星期六上午8:30，除非发现了“最后一秒钟”的程序Bug，我们就可以认为游戏已经成功做完了。

现在是9:30，随着游戏成功完成，我已经开始垮掉了。经过这么长时间的工作，垮掉是正常的后果。这是你最终认识到你可以放松和恢复正常些的生活的时刻，这也是一个标志，标志着6个月来的沉重压力得以放松，终于……解放了，噢。

我们终于完成了。

02/14/99

我们已经讨论扩充内容了。我已经组成了我的地图制作者，他们都很棒。在《魔法门之英雄无敌III》的系统下他们能制作出更好的扩展地图。问题？查而斯正在转向另一个项目。在很多麻烦的事情上，他成为了一个重要的助手。我希望把扩展任务交给他，以便我能把主要精力集中在下一代《魔法门之英雄无敌》。当然，我不会有这么幸运。

最后，这意味着假期要推后了，为什么在你需要人手的时候总是找不到?

02/17/99

两周前，我和《魔法门之英雄无敌III》说明书的撰写人汤姆（Tom Ono）通了电话，他和平时一样追问我工作的进展。我告诉他一切都很顺利……接下来5分钟里的通话是更多的抱怨(许多是用来消遣的)。谈话结束时他说：“不要过多抱怨，有些人把他们的所有精力都放在游戏行业。”我回应说：“这些是什么人？为什么他们拿自己的利益作赌博(从事这个风险很高的行业)？”

毋庸置疑，我们和以下“生物”之间相互影响：艺术家、平面设计师、管理者、制作者、程序师，测试员等等。为确保你的安全，我要求你系好座椅的安全带，手一直保持在身体两侧，并且确认不做任何快速突然的动作。记住……我们将经过游戏制作的整个过程。

02/19/99

大卫的妻子怀孕了，大约就在去年E3大展的时候，所以，他不能来演示游戏了。我是下一个合乎逻辑的候选人，因为我比其它任何人都了解这个游戏，并且当需要时，我觉得我更有魅力，开个玩笑。现在，要小心别犯错误，演示游戏时真让我兴奋。当然，作为一个游戏，《魔法门之英雄无敌III》并不是适合作演示的那种类型，因为它是一个回合制的游戏，而非第一人称视角射击游戏或即时战略游戏，游戏中没有即时的特别效果来紧紧吸引住观众的目光。无论如何，《魔法门之英雄无敌》系列确实有一个庞大的，很忠诚的爱好者群。因此，很多想见到游戏演示的人早已是彻彻底底的英雄无敌迷了，这就是E3大展上的情形。

在E3大展上，我作了大量的游戏描述，说的话太多一直到最后嗓子都哑了。几乎所有看到这个游戏的人都是英雄无敌迷，并且喜欢他们所看到的东西。我们是如此的成功，以至于人们把旁边其他展台的椅子搬来坐在我们(《魔法门之英雄无敌III》)的展台前。

唉，我在E3中的工作已经沦为……我变成了演示员。作演示员的坏处是要出差，我讨厌出差。当我到达目的地时，一切顺利。只是有点烦躁，我身高6.1英尺的情况下，很讨厌被迫坐在狭促的飞机座椅上。

今天，我得飞到3DO去向我们的Ubi Soft伙伴和一个欧洲记者小组介绍《魔法门VII》和《魔法门之英雄无敌III》。

尽管我讨厌在差不多凌晨5:30起床，然后开始去旧金山的旅行，然而这次旅行因为一些原因而变的有点意思。因为我已经去过了NWC，彼特一直穿短裤和凉鞋。在作介绍时，被要求穿上了正规的裤子和鞋，一整天里，他只能忍受着鞋子对脚的磨擦。另一个有趣的部分是Ubi的迷人的法国小姐。

上次，我是在3DO对很多欧洲记者作《魔法门之英雄无敌III》的介绍。我敢打赌，这是一次有意义的旅行。

02/22/99

今天，我是这个楼里的唯一人员，其他人都度假去了。整个周末，我都在努力自我恢复以回到这个现实世界中。当你经历了在一周7天中每天12-14小时的工作，然后这种工作又突然停止后，你一定会觉得实在太空闲了。最后，你会觉得非常无聊，你不知对自己该做些什么，因为你的正常情况意味着做游戏……而游戏已经完成了。正常变得不同，而且也不再正常了。治疗这种厌倦的合理假设是去度假。但是，我又得写关于扩充盘片的设计。我有两周时间写完它。确定了指标，安排好每人的工作之后，我就可以去度假了。

我已经把所有的计划的井井有条。从1997年圣诞节起我就再没有去看望过我的父母了。所以，我想回家，坐在父亲的大屏幕电视前的摇椅上看有线电视，什么都不干，一直看至少两个星期。听我说，只看CNN的标题新闻。如果还是没有休息够的话，那就再看一个礼拜。然后，我就去拜访高中时的女朋友，看她是不是还单身。

我已经设立了一个电子邮件地址heroes@3do.com来收集游戏发行后出现问题时的反馈信息，这个地址是为了收集玩家的反馈和建议。我会去看这些电子邮件，但一般情况下并不会不会回复他们。因此，别因为我不回复对我发火。我喜欢写这些日记，我希望我有更多的时间来写这些东西。

请听一下我曾听伟大的琼说的话，“当一件事全部结束之后，你会忽略过程中的困难，接着再做一次这样的事直到完全结束。”他是对的，我们应该这样。



英雄篇

骑士族

骑士（Knight）



姓名：艾德瑞克（Edric）
种族：人类
性别：男
人物简介：
艾德瑞克（Edric）的父亲是埃拉西亚（Erathia）大陆上第一位驯化狮鹫的人，现在艾德瑞克子继父业，建立了埃拉西亚大陆上规模最大的狮鹫饲养基地并率领狮鹫为王国军队效力。由于与狮鹫朝夕相处，艾德瑞克在率领狮鹫作战时有很大的优势。
艾德瑞克的初始技能是基础领导术和基础防御术。



姓名：哈特领主（Lord Haart）
种族：人类
性别：男
人物简介：
哈特领主（Lord Haart）的正直和勇敢是人所共知的，他为王室效忠的日子甚至可以追述到继承权之战以前，在继承权之战中，哈特效忠于罗兰德国王。
有人曾说过，亡灵族之所以敢进犯埃拉西亚正是因为哈特领主正好那时离开了这里。
哈特领主的初始技能是基础领导术和基础赚钱术。



姓名：奥林（Orrin）
种族：人类
性别：男
人物简介：
奥林（Orrin）在早先服兵役时曾受过埃拉西亚最优秀的战术家的训练，射箭技能极为出色，而且任何类型的使用弓箭的兵种在他的指挥下都会变得十分出色。
奥林的初始技能是基础领导术和基础射箭术。


Sir Christian

姓名：克里斯蒂安爵士（Sir Christian）
种族：人类
性别：男
人物简介：
在加入埃拉西亚王国军队之前，克里斯蒂安爵士（Sir Christian）几乎走遍了埃拉西亚的每一个角落。他也许算不上最优秀的骑士，而更象一个充满幻想的流浪者，但他在战场上所表现出的战术和战略素养仍让他的对手感到震惊。
克里斯蒂安爵士的初始技能是基础领导术和基础战术。


Sorsha

姓名：苏莎（Sorsha）
种族：人类
性别：女
人物简介：
苏莎（Sorsha）是跟随凯瑟琳王后一起来到埃拉西亚大陆的，当外族一开始入侵时苏莎就加入了埃拉西亚军队，很快便证明自己是一位剑术大师。在率领剑士作战时，苏莎显示出无与伦比的优势。
苏莎的初始技能是基础领导术和基础防御术。


Sylvia

姓名：塞尔维娅（Sylvia）
种族：人类
性别：女
人物简介：
塞尔维娅（Sylvia）以前曾当过一段时间海盗，后来她发现海盗的生活并不适合她，于是改邪归正并成为埃拉西亚海岸巡逻队的一员，她现在正致力与和她以前一起出海的海盗们作战。
塞尔维娅的初始技能是基础领导术和基础航海术。


Tyris

姓名：忒瑞斯（Tyris）
种族：人类
性别：女
人物简介：
忒瑞斯（Tyris）在埃拉西亚的骑兵队里很快得到晋升不仅因为她出色的骑术，而且是因为她对马上的策略和战术具有的不同常人的“第六感觉”。她从来没有在马上枪术比赛大会上失败过。
忒瑞斯在率领骑兵部队作战时具有很大优势。
忒瑞斯的初始技能是基础领导术和基础战术。


Valeska

姓名：维勒斯卡（Valeska）
种族：人类
性别：女
人物简介：
从加入埃拉西亚军队开始，维勒斯卡就成为了一名尽人皆知的神射手。现在她除了指挥自己的部队之外，还花费大量的时间去训练弩兵队。维勒斯卡在率领弓箭手作战时有很大的优势。
维勒斯卡的初始技能是基础领导术和基础射箭术。

牧师（Cleric）


Adela

姓名：阿德拉（Adela）
种族：人类
性别：女
人物简介：
即使阿德拉（Adela）不能避免战争的发生，她至少可以使她的部队在战斗中尽量少的损失。她的职责是保卫白石城。
阿德拉的初始技能是基础智慧术和基础外交术。


Adelaide

姓名：阿德莱德（Adelaide）
种族：人类
性别：女
人物简介：
由于在海上遇到了暴风雨，阿德莱德（Adelaide）在漂流到了雪精灵的家乡——沃瑞（Vori）大陆，并在那里同她们一起训练了二十多年，当她返回埃拉西亚时，她发现那里的一切都和她走的时候一个样。
阿德莱德的初始技能是高级智慧术。


Caitlin

姓名：凯特琳（Caitlin）
种族：人类
性别：女
人物简介：
在成为埃拉西亚军队的一员之前，凯特琳（Caitlin）一直被一股邪恶势力控制着，尽管如此，她所在教堂的捐赠品一直是最多的。
凯特琳的初始技能是基础智慧术和基础理解术。


Cuthbert

姓名：卡斯伯特（Cuthbert）
种族：人类
性别：男
人物简介：
卡斯伯特（Cuthbert）很年轻的时候，曾经非常热衷于黑暗魔法，可是不幸发生了，他的妻子因为一次失败的魔法而丧命，卡斯伯特追悔未及，从此改邪归正。尽管如此，他在黑暗魔法方面超常的能力还是让他显得与众不同。
卡斯伯特的初始技能是基础智慧术和基础赚钱术。


Ingham

姓名：因格汉姆（Ingham）
种族：人类
性别：男
人物简介：
在Kreegan进攻埃拉西亚之前，因格汉姆（Ingham）当一座古老的修道院的院长已经很多年了。为了保卫自己的家园，因格汉姆和他手下的修道士们一起加入王国的军队，为自由而战。由于职业的关系，因格汉姆在率领修道士作战时有优势。
因格汉姆的初始技能是基础智慧术和基础神秘术。


Loynis

姓名：劳埃尼斯（Loynis）
种族：人类
性别：男
人物简介：
劳埃尼斯（Loynis）一直认为物理上的伤害永远不能胜于适当的魔法和祈祷，多年来他一直坚持这种观点。对于他的部下来说，劳埃尼斯是个成功的但非传统的领导者。
劳埃尼斯的初始技能是基础智慧术和基础学习术。


Rion

姓名：瑞恩（Rion）
种族：人类
性别：男
人物简介：
瑞恩（Rion）是埃拉西亚军队的随军医生。当他所在部队的首领在战斗中牺牲后，瑞恩不得不担当起指挥部队的重任，他运用出众的谋略阻击敌人，直到援军到达。
瑞恩的初始技能是基础智慧术和基础医疗术。


Sanya

姓名：珊娅（Sanya）
种族：人类
性别：女
人物简介：
珊娅可能更象一个学者，她对事物的领悟能力要远远强于她的同僚，她学习法术的本领更是惊人，甚至只需要看别人使用一遍就可以学会。
珊娅的初始技能是基础智慧术和基础鹰眼术。

女巫族

浪人（Ranger）


Clancy

姓名：克兰西（Clancy）
种族：矮人
性别：男
人物简介：
只是一个偶然的机会，克兰西（Clancy）发现自己可以很好的与独角兽沟通，他也正是凭借着这种不寻常的能力而成为阿维利（Avlee）军队的主力。克兰西在率领独角兽作战时有很大的优势。
克兰西的初始技能是基础抗魔术和基础探路术。


Ivor

姓名：艾瓦尔（Ivor）
种族：精灵
性别：男
人物简介：
艾瓦尔（Ivor）的家族历史可以追溯到很久很久以前。尽管受到过非常良好的教养，艾瓦尔行事还是十分莽撞，宁愿指挥部队进攻也不愿意等着被攻打。艾瓦尔在率领精灵作战时有一定的优势。
艾瓦尔的初始技能是基础射箭术和基础攻击术。


Jenova

姓名：吉诺瓦（Jenova）
种族：精灵
性别：女
人物简介：
吉诺瓦（Jenova）天性善良，因此她几乎受到埃拉西亚大陆上所有人的喜爱。正是这种原因，她可以得到许多人的捐赠。
吉诺瓦的初始技能是高级射箭术。


Kyrre

姓名：凯瑞（Kyrre）
种族：精灵
性别：女
人物简介：
凯瑞（Kyrre）在Kreegan一开始进攻阿维利（Avlee）时就成了一名优秀的侦察员，她在地形恶劣的海域所表现出的极强的行动能力使她每一次都可以完满地完成任务。
凯瑞的初始技能是基础射箭术和基础后勤术。


Mephala

姓名：美哈拉（Mephala）
种族：人类
性别：女
人物简介：
一直在埃拉西亚军队中训练的美哈拉（Mephala），善于利用各种有利地形同敌人战斗。几年来，她始终在为能有一个宁静的生活环境而战斗。
美哈拉的初始技能是基础领导术和基础防御术。



姓名：瑞兰德（Ryland）
种族：人类
性别：男
人物简介：
瑞兰德（Ryland）是第一个（目前为止也是唯一的）被精灵族长老完全接受的人类。有人甚至戏称他本来就是一个精灵，只是投错了胎而变成人类。瑞兰德在率领树妖作战时有一定的优势。
瑞兰德的初始技能是基础领导术和基础外交术。



姓名：特里格瑞姆（Thorgrim）
种族：矮人
性别：男
人物简介：
特里格瑞姆（Thorgrim）是在阿维利（Avlee）最北方的森林中长大的孤儿，他极强的抗魔法能力使他大名远扬。
特里格瑞姆的初始技能是高级抗魔术。



姓名：尤费特恩（Ufretin）
种族：矮人
性别：男
人物简介：
由于种族的原因，矮人们成为浪人是很不寻常的，但尤费特恩（Ufretin）好象与生俱来的就具有这种本领。尤费特恩在矮人族中很有威望，矮人们都视之为领袖，所以他在率领矮人作战时很有优势。
尤费特恩的初始技能是基础抗魔术和基础幸运术。

德鲁依教徒（Druid）



姓名：阿瑞斯（Aeris）
种族：精灵
性别：男
人物简介：
阿瑞斯（Aeris）是阿维利（Avlee）最杰出的驯兽师之一，他可以感受到精灵和飞马之间的思想交流。这使得他成为阿维利大陆上最出名的德鲁依教徒之一。阿瑞斯在率领飞马作战时有一定的优势。
阿瑞斯的初始技能是基础智慧术和基础侦察术。



姓名：阿拉格（Alagar）
种族：人类
性别：男
人物简介：
据说阿拉格（Alagar）曾经同沃瑞（Vori）的雪精灵一起生活了很长时间，所以指挥水元素的能力特别强，同时阿拉格还擅长冰系魔法。自从Kreegan人侵以来，他就一直坚持不懈地为阿维利（Avlee）战斗着。
阿拉格的初始技能是基础智慧术和基础巫术。



姓名：克洛纽斯（Coronius）
种族：人类
性别：男
人物简介：
克洛纽斯（Coronius）一度在埃拉西亚的学院中学习，后来他认识到作为一名德鲁依教徒更具现实意义。
克洛纽斯的初始技能是基础智慧术和基础学术。


Elleshar

姓名：艾勒赛尔（Elleshar）
种族：精灵
性别：男
人物简介：
艾勒赛尔（Elleshar）或许是阿维利（Avlee）所有的德鲁依中对魔法最具领悟力的了，如果他能保持他的能力，相信他几十年后一定会成为最年青的德鲁依长老。
艾勒赛尔的初始技能是基础智慧术和基本理解术。


Gem

姓名：珍（Gem）
种族：人类
性别：女
人物简介：
珍（Gem）是艾诺斯大陆上曾经见到过的最出色的巫师，在继承权之战中她效忠于罗兰德，后来罗兰德夺取王位，Gem离开了，并在阿维利（Avlee）找到了一个新家。
珍的初始技能是基础智慧术和基础治疗术。


Malcom

姓名：马尔科姆（Malcom）
种族：矮人
性别：男
马尔科姆（Malcom）是少数有魔法天赋的矮人之一，别人用过一次的魔法他就可以学会。在恶魔族人侵阿维利（Avlee）之后，他很快就加入了阿维利的保卫战中。
马尔科姆的初始技能是基本智慧术和基本鹰眼术。


Melodia

姓名：美洛迪娅（Melodia）
种族：精灵
性别：女
人物简介：
美洛迪娅（Melodia）或许不是阿维利（Avlee）大陆上最具技巧的德鲁依教徒，但她却肯定是最幸运的一个，即使在极小有胜算的情况下她也能夺得不可思议的胜利，所以不论哪种军队都愿意加入她的队伍。
美洛迪娅的初始技能是基本智慧术和基本幸运术。


Uland

姓名：尤兰德（Uland）
种族：矮人
性别：男
人物简介：
在成为德鲁依教徒之前，尤兰德（Uland）一直是一名出色的战地医生。从军后丰富的军事经验使他成为一名出色的领导者。
尤兰德的初始技能是基础智慧术和基础弹道术。

精灵族

炼金术士（Alchemist）


Fafner

姓名：费佛那（Fafner）
种族：神怪
性别：男
人物简介：
据说费佛那（Fafner）一千年之前就是一个神怪，当有人发现了魔瓶中的神怪并希望成为最具力量的人时，费佛那实现了他的希望，从那时起他服务于布拉卡达（Bracada）的领导人。
费佛那初始技能是基础学术和基础抗魔术。


Iona

姓名：依奥娜（Iona）
种族：神怪
性别：女
人物简介：
依奥娜（Iona）一直认为自己她是同族中最强有力的一个，但各种兵种加入她的队伍不是因为她的力量而是因为她迷人的魅力。
依奥娜的初始技能是基础学术和基础理解术。


Josephine

姓名：约瑟芬（Josephine）
种族：人类
性别：女
人物简介：
约瑟芬（Josephine）是第一个成功召唤石头人的炼金术士，现在她已经可以使用一整套的程序去大量召唤石头人用于战斗。
约瑟芬的初始技能是基础神秘术和基础巫术。


Neela

姓名：尼拉（Neela）
种族：神怪
性别：女
人物简介：
在所有的神怪中，尼拉（Neela）可能是最强大的一个，可以抵御非常强烈的攻击。她所率领的部队也象她一样具有很强的防御力。
尼拉的初始技能是基础学术和基础防御术。


Piquedram

姓名：匹克德拉姆（Piquedram）
种族：人类
性别：男
人物简介：
匹克德拉姆（Piquedram）学习炼金术时在各种无价值的石头上花费了太多的时间，因此，他自然在服务于布拉卡达（Bracada）巾具有迅速提高各种基本设计能力的条件。
匹克德拉姆的初始技能是基础神秘术和基础侦察术。


Rissa

姓名：瑞莎（Rissa）
种族：人类
性别：女
人物简介：
瑞莎（Rissa）是第一位成功的使那些无用的金属转化成水银的炼金术士，她现在在指挥军队作战的同时，仍然花不少时间去研究制造水银的其它材料。
瑞莎的初始技能是基础神秘术和基础攻击术。


Thane

姓名：坦恩（Thane）
种族：神怪
性别：男
人物简介：
没有人确切地知道坦恩（Thane）的身世，但他在布拉卡达（Bracada）教授炼金术已经有很长很长的时间了，连那些很年长的人也记不清他是什么时候来到这里的。
坦恩的初始技能是高级学术。


Torosar

姓名：托罗萨（Torosar）
种族：人类
性别：男
人物简介：
虽然托罗萨（Torosar）受到过正规的炼金术训练，但他更喜欢战斗和战术的运用，因此他花了很多的时间去学习战术而不是炼金术。
托罗萨的初始技能是基础神秘术和基础战术。

巫术士（Wizard）


Aine

姓名：艾娜（Aine）
种族：神怪
性别：女
人物简介：
没有人知道艾娜（Aine）在Bracada住了多久，据说她是这块大陆上最富有的英雄，她肯定有许多财宝藏在某处。由于她那善良的本性，她经常会捐出大笔的钱，当然要给她认为值得的事。
艾娜的初始技能是基础智慧术和基础学术。


Astral

姓名：阿斯托（Astral）
种族：人类
性别：男
人物简介：
阿斯托（Astral）十年前来到埃拉西亚，很快就被布拉卡达（Bracada）的炼金士士学会所接受，有些人开玩笑说是他的魔法使他在学会中的地位不断地上升。
阿斯托的初始技能是高级智慧术。


Cyra

姓名：凯拉（Cyra）
种族：人类
性别：女
人物简介：
凯拉（Cyra）学魔法的本来用意是希望男人被施魔法后爱上她，但后来她放弃了这个想法，因为她发现自己在魔法方面的天赋可以在更重要的事上发挥作用。
凯拉的初始技能是基础智慧术和基础外交术。


Daremyth

姓名：黛尔梅斯（Daremyth）
种族：神怪
性别：女
人物简介：
黛尔梅斯（Daremyth）也许早就该死掉了，她那种我行我素、随遇而安的态度让人觉得她从不应该能够生存下来，然而每次她总能平安无事的度过危难。
黛尔梅斯的初始技能是基础智慧术和基础智能术。


Halon

姓名：海隆（Halon）
种族：神怪
性别：男
人物简介：
海隆（Halon）本来是艾诺斯大陆上非常受尊重的英雄，自从继承权之战结束后，他就无事可做了，最近他在Bracada军队接受一项新的任务，希望这能带来一些新的事情去做。
海隆的初始技能是基础智慧术和基础神秘术。


Serena

姓名：赛雷娜（Serena）
种族：人类
性别：女
人物简介：
赛雷娜（Serena）第一次使用魔法时差点害死自己，她的强大的魔法力让邻镇的一个魔法师公会都可以感受到，他们很快发现了她，并把她带到魔法师工会，在那里她可以学会如何运用她的魔力。
赛雷娜的初始技能是基础智慧术和基础鹰眼术。


Solmyr

姓名：索梅尔（Solmyr）
种族：神怪
性别：男
人物简介：
索梅尔（Solmyr）被关在魔瓶中已经有一千年了，他发誓永远服从救他出来的人，终于有人把他救出来，这个人就是Bracada的统治者盖文·马格诺斯（Gavin Magnus）。
索梅尔的初始技能是基础智慧术和基础巫术。


Theodorus

姓名：特罗多罗斯（Theodorus）
种族：神怪
性别：男
人物简介：
特罗多罗斯（Theodorus）是Bracada最优秀的魔法师之一，许多初级魔法师都向他求教，就象朝圣一样，求教的人都可以从他身上感受到智慧的力量。
特罗多罗斯的初始技能是基础智慧术和基础弹道术。

地狱族

恶魔（Demon）


Calh

姓名：卡尔什（Calh）
种族：恶魔
性别：男
人物简介：
卡尔什（Calh）和玛瑞斯（Marius）原本是一对夫妻，但很快玛瑞斯发现自己着迷于破坏所有的事物，因此他们分开了，而卡尔什继续自己光辉的军旅生涯。
卡尔什的初始技能是基础射箭术和基础侦察术。


Fiona

姓名：费奥娜（Fiona）
种族：人类
性别：女
人物简介：
费奥娜（Fiona）在恶魔族人侵之前是埃拉西亚东部一个马戏团的驯兽师，她可以很好地控制极难驯服的地狱犬，因此她很快被吸收到了Eeofol的军队中。费奥娜在率领地狱犬作战时有一定的优势。
费奥娜的初始技能是高级侦察术。


Ignatius

姓名：依格那特斯（Ignatius）
种族：人类
性别：男
人物简介：
当魔族人侵埃拉西亚后，依格那特斯（Ignatius）认为他唯一的生存希望就是加入魔族，因此他经常为魔族做各种事以取信于对方，但即使这样他一直害怕会有一天魔族不再信任他这个人类。
依格那特斯的初始技能是基础战术和基础抗魔术。



姓名：玛瑞斯（Marius）
种族：恶魔
性别：女
人物简介：
玛瑞斯（Marius）原来是卡尔什（Calh）的妻子，最后因为她同卡尔什发生意见分岐而分道扬镳了，她希望实现“统治者计划”，去征服控制全世界。
玛瑞斯的初始技能是高级防御术。



姓名：内莫斯（Nymus）
种族：恶魔
性别：女
人物简介：
内莫丝（Nymus）肩负着训练用以攻击埃拉西亚的Pit Fiends和Pit Lords的工作。她的战斗技巧几乎可以领导Eeofol取得了这场战斗的胜利，但由于Kreegans和Dungeon Over-lords之间的分岐使得战争过早地以失败告终。
内莫丝的初始技能是高级攻击术。



姓名：奥克塔维娅（Octavia）
种族：火精灵
性别：女
人物简介：
据说奥克塔维娅（Octavia）能从睡着的龙那里偷到金子，不过她不得不这么做，因为她花钱没有任何节制，会为任何她感兴趣的事投入大量金钱。
奥克塔维娅的初始技能是基本移动术和基本炮术。



姓名：佩瑞（Pyre）
种族：人类
性别：女
人物简介：
没人知道佩瑞（Pyre）的真实姓名，据说她曾经是一名人文学者，但只有她自己知道她为什么会为Eeofol的恶魔族效力。
佩瑞的初始技能是基础智慧术和基础学术。



姓名：拉什卡（Rashka）
种族：火精灵
性别：男
人物简介：
拉什卡（Rashka）是Efreet族中最强壮也是最可怕的一个，他的领导方式很简单却很有效，那就是恐吓和胁迫。
拉什卡的初始技能是基础智慧术和基础学术。

异教徒（Heretic）



姓名：阿什（Ash）
种族：恶魔
性别：女
人物简介：
阿什（Ash）的名字得自进攻埃拉西亚时，当她的军队将数十名矮人和精灵围困在一个木头要塞中，她的魔法让所有的建筑物在一瞬间灰飞烟灭，那些矮人和精灵们都惊呆了。
阿什的初始技能是基础智慧术和基础鹰眼术。


Marius

姓名：玛瑞斯（Marius）
种族：恶魔
性别：女
人物简介：
玛瑞斯（Marius）原来是卡尔什（Calh）的妻子，最后因为她同卡尔什发生意见分歧而分道扬镳了，她希望实现“统治者计划”，去征服控制全世界。
玛瑞斯的初始技能是高级防御术。


Nymus

姓名：内莫斯（Nymus）
种族：恶魔
性别：女
人物简介：
内莫丝（Nymus）肩负着训练用以攻击埃拉西亚的Pit Fiends和Pit Lords的工作。她的战斗技巧几乎可以领导Eeofol取得了这场战斗的胜利，但由于Kreegans和Dungeon Overlords之间的分歧使得战争过早地以失败告终。
内莫丝的初始技能是高级攻击术。


Octavia

姓名：奥克塔维娅（Octavia）
种族：火精灵
性别：女
人物简介：
据说奥克塔维娅（Octavia）能从睡着的龙那里偷到金子，不过她不得不这么做，因为她花钱没有任何节制，会为任何她感兴趣的事投入大量金钱。
奥克塔维娅的初始技能是基本移动术和基本炮术。


Pyre

姓名：佩瑞（Pyre）
种族：人类
性别：女
人物简介：
没人知道佩瑞（Pyre）的真实姓名，据说她曾经是一名人文学者，但只有她自己知道她为什么会为Eeofol的恶魔族效力。
佩瑞的初始技能是基础智慧术和基础学术。


Rashka

姓名：拉什卡（Rashka）
种族：火精灵
性别：男
人物简介：
拉什卡（Rashka）是Efreet族中最强壮也是最可怕的一个，他的领导方式很简单却很有效，那就是恐吓和胁迫。
拉什卡的初始技能是基础智慧术和基础学术。

异教徒（Heretic）


Ash

姓名：阿什（Ash）
种族：恶魔
性别：女
人物简介：
阿什（Ash）的名字得自进攻埃拉西亚时，当她的军队将数十名矮人和精灵围困在一个木头要塞中，她的魔法让所有的建筑物在一瞬间灰飞烟灭，那些矮人和精灵们都惊呆了。
阿什的初始技能是基础智慧术和基础鹰眼术。


Axsis

姓名：阿克西斯（Axsis）
种族：恶魔
性别：男
人物简介：
阿克西斯（Axsis）年青时就已显露出魔法天赋，这是很让人困惑不解的，因为恶魔族对要用脑子来思考的事情基本上是一窍不通的。
阿克西斯的初始技能是基础智慧术和基础神秘术。


Ayden

姓名：艾顿（Ayden）
种族：人类
性别：男
人物简介：
艾顿（Ayden）原本只是萨满教的一个僧人，他为Kreegans效劳的唯一的目的就是有朝一日统治自己的王国!
艾顿的初始技能是基础智慧术和基础智能术。


Calid

姓名：卡立达（Calid）
种族：火精灵
性别：女
人物简介：
卡立达（Calid）具备一项特别但很有用的技能——用鼻子闻到硫磺矿，因此The Dungeon Overlords用她来找寻硫磺矿以满足龙的需要。
卡立达的初始技能是基础智慧术和基础学习术。


Olema

姓名：奥拉玛（Olema）
种族：人类
性别：女
人物简介：
奥拉玛（Olema）终年在Eeofol生活，但是，当Kreegans到达时，奥拉玛便自愿给他们当向导，借此来提高自己的领导能力。
奥拉玛的初始技能是基础智慧术和基础弹道术。


Xarfax

姓名：克沙法克斯（Xarfax）
种族：人类
性别：男
克沙法克斯（Xarfax）在1162 A.S与Kreegans的战斗被俘之前他一直在埃拉西亚军队中效力，Kreegans意识到了他的能力，把他“改造”成为忠实的部下。
克沙法克斯的初始技能是基础智慧术和基础学术。


Xyron

姓名：克西隆（Xyron）
种族：火精灵
性别：男
人物简介：
克西隆（Xyron）就象一团火，而且他喜欢一切跟火或者熔岩有关的东西。
克西隆的初始技能是基础智慧术和基础领导术。



Zydar

姓名：赛德尔（Zydar）
种族：恶魔
性别：男
人物简介：
在赛德尔（Zydar）成为军队的指挥官以前，他一直致力于魔法修行，虽然他算不上是最强大的魔法师，但在魔族中却是最出色的。
赛德尔的初始技能是基础智慧术和基础巫术。

亡灵巫师族

死亡骑士（Death Knight）



Charna

姓名：查纳（Charna）
种族：人类
性别：女
人物简介：
查纳（Charna）受到黑暗势力的引诱，才会效力于亡灵族。她的魔法力难以使她成为一名真的巫师，然而她毕竟强于一般的战士。
查纳的初始技能是基础招魂术和基础战术。



Clavius

姓名：克莱维斯（Clavius）
种族：人类
性别：男
人物简介：
克莱维斯（Clavius）的家族在Deyia非常显赫，掌握了大部分的土地和政权。作为最年长的儿子，克莱维斯被送往军队中服役，由于每一辈中人中最年长的孩子都要这样，克莱维斯也就欣然地加入部队。
克莱维斯的初始技能是基础招魂术和基础攻击术。



Galthran

姓名：格尔斯兰（Galthran）
种族：吸血鬼
性别：男
人物简介：
长久以来，格尔斯兰（Galthran）一直在研究新的方法去控制骷髅兵，让这个兵种在战斗中发挥独特的优势。
格尔斯兰的初始技能是基础招魂术和基础防御术。



Isra

姓名：依斯拉（Isra）
种族：丧尸
性别：女
人物简介：
依斯拉（Isra）可能不是Deyia最伟大的魔法统帅，但她的军队往往有数量惊人的骷髅兵。
依斯拉的初始技能是高级招魂术。



Moandor

姓名：莫安多（Moandor）
种族：丧尸
性别：男
人物简介：
在转变成为Lich之后，莫安多（Moandor）保留了他原来的领袖气质，这种气质带给他更有效地领导和招募新Liches的能力。
莫安多的初始技能是基础招魂术和基础学习术。



姓名：斯特雷克（Straker）
种族：人类
性别：男
人物简介：
斯特雷克（Straker）选择了成为黑暗巫师的道路，但不久他发现他的战斗技巧尤胜于他的魔法技巧，现在他在Deyja不死军队中效力，希望有一天加入死亡巫师的行列。
斯特雷克的初始技能是基础招魂术和基础攻击术。



姓名：塔米卡（Tamika）
种族：吸血鬼
性别：女
塔米卡（Tamika）出色的战斗技巧使得她在Deyja军队中有着举足轻重的地位，她除了领导自己的部队之外还担任训练黑骑士和恐怖骑士的工作。
塔米卡的初始技能是基础招魂术和基础抗魔术。



姓名：沃奇尔（Vokial）
种族：吸血鬼
性别：男
人物简介：
大约四百年前，沃奇尔（Vokial）统治着他的王国，但由于日积月累的责任和负担使得他厌烦了，他最终放弃一切而选择了自己的新的冒险历程，他差不多是最年长的吸血鬼。
沃奇尔的初始技能是基础招魂术和基础炮术。

亡灵巫师（Necromancer）



姓名：艾斯琳（Aislin）
种族：吸血鬼
性别：女
人物简介：
艾斯琳（Aislin）总是喜欢从空中俯视地面，许多人相信他能通过与地面接触而吸取生命。
艾斯琳的初始技能是基础招魂术和基础智慧术。



姓名：纳格什（Nagash）
种族：丧尸
性别：男
人物简介：
纳格什（Nagash）在献祭自己以获得“永恒生命”之前是一个强大的巫师，他拥有大量土地——尽管大多数在Deyja的荒野。
纳格什的初始技能是基础招魂术和基础智能术。



姓名：尼巴斯（Nimbus）
种族：人类
性别：男
人物简介：
尼巴斯（Nimbus）很小的时候，他有一条小狗，这条小狗因为太老而死去了，尼巴斯发现通过献祭一只小鸟或其它动物，可以使他的宠物重生。每次他的狗死的时候，他总是重复使用这个技巧，他意识到他已经开始了对亡灵巫术的研究。
尼巴斯的初始技能是基础招魂术和基础鹰眼术。


Sandro

姓名：仙多拉（Sandro）
种族：丧尸
性别：男
人物简介：
仙多拉（Sandro）初期接受Wizard学校的教育，接着是Lich、Ethril的，仙多拉知道几乎所有关于艾诺斯和埃拉西亚的事，现在他为Deyja亡灵巫师的首领Finneas Viemar效力。
仙多拉的初始技能是基础招魂术和基础巫术。


Septienna

姓名：赛普迪娜（Septienna）
种族：人类
性别：女
人物简介：
赛普迪娜（Septienna）得忍受被许多人称为“废弃魔法”所带来的痛苦，因为她从她的牺牲品那里吸取了过多的生命能量，却不能全部转移到她的随从身上。有人认为她把这些剩余能量留在她自己身上，这可以解释她为什么永不变老。
赛普迪娜的初始技能是基础招魂术和基础学术。


Thant

姓名：桑特（Thant）
种族：吸血鬼
性别：男
人物简介：
没有人能确定桑特（Thant）究竟活了多久，据说他在Timber战争期间就为埃拉西亚而战，但在一次通过Phyhaxia的彻夜急行军中成了吸血鬼的牺牲品。
桑特的初始技能是基础招魂术和基础神秘术。


Vidomina

姓名：维德米娜（Vidomena）
种族：人类
性别：女
人物简介：
在很年轻的时候，维德米娜（Vidomena）就显示出成为一个伟大的炼金术士的潜力，但是当人们发现她利用她的技能来使现有生命变成古老生物，而不是将无生命物质赋予生命的时候，她被逐出了Bracada。
维德米娜的初始技能是高级招魂术。


Xsi

姓名：克茜（Xsi）
种族：丧尸
性别：女
人物简介：
克茜（Xsi）是少数的认为值得进行完全Lich转化过程的女性之一，并且是最优秀的一个，克茜还拥有因为她拥有一种独一无二的能力——抵抗物理伤害，这个能力曾经不止一次地使她幸免于难。
克茜的初始技能是基础招魂术和基础学习术。

男巫族

领主（Overlord）


Ajit

姓名：阿吉特（Ajit）
种族：人类
性别：男
人物简介：
阿吉特（Ajit）认真地研究了Agar的工作，并训练出“改良品种”用以作战。（Agar是艾诺斯大陆的一个愚蠢的巫师和科学家，他在一个偶然的机会里制造出了邪恶之眼，现在仍在操纵这些邪恶之眼）。
阿吉特的初始技能是基础领导术和基础抗魔术。


Arlach

姓名：阿拉吉（Arlach）
种族：穴居人
性别：男
人物简介：
阿拉吉（Arlach）是少数几个被完全信任而率领Nighon军队的穴居人之一。他在发石车发射方面拥有突出的才能，常常可以对敌人防御工事进行毁灭性的打击。
阿拉吉的初始技能是基础攻击术和基础炮术。


Dace

姓名：戴斯（Dace）
种族：牛头怪
性别：男
人物简介：
戴斯（Dace）出生在一个勇士家族，从看上去似乎比时间还老的大师们那里学习战斗技巧。他对Nighon有着特殊的领导指挥才能，特别是指挥牛头怪。
戴斯的初始技能是基础攻击术基础战术。


Damacon

姓名：达马科（Damacon）
种族：穴居人
性别：男
人物简介：
当达马科（Damacon）心情高兴的时候，他能几乎不用尝试就找出金矿的所在。给他一支部队带领，他就会很高兴地捐献出黄金。
达马科的初始技能是高级攻击术。


Gunnar

姓名：甘纳（Gunnar）
种族：牛头怪
性别：男
人物简介：
甘纳（Gunnar）一开始是Dungeon领主的侦察员，后来成为高级官员的向导和保镖，最后他被任命去指挥一支驻防在Nighon边界的部队。他的直觉足以弥补他智力上的不足。
甘纳的初始技能是基础后勤术和基础战术。


Lorelei

姓名：罗瑞丽（Lorelei）
种族：人类
性别：女
人物简介：
罗瑞丽（Lorelei）年幼时离家出走，在一个地下洞穴里失踪，后来被一个harpy女巫找到并养大。在入侵埃拉西亚时自愿为Dungeon的君主们效劳。她对她的亲生父母毫无印象。
罗瑞丽的初始技能是基础领导术和基础侦察术。


Shakti

姓名：沙科提（Shakti）
种族：穴居人
性别：男
人物简介：
尽管没有眼睛，沙科提（Shakti）在战场上却拥有令人惊异的洞察力，他的穴居人军队让整个世界恐慌，尤其是黑暗洞穴中的Dangeon领主。
沙科提的初始技能是基础攻击术和基础战术。


Synca

姓名: 辛卡 (Synca)
种族: 人类
性别: 女
人物简介:
辛卡 (Synca) 最初并不属于地下世界的,尽管她效忠于Dungeon领主,可她更喜欢通向Nighon洞穴外潮湿、美妙的旷野。
辛卡的初始技能是基础领导术和基础学术。

巫师 (Warlock)


Alamar

姓名: 阿拉玛 (Alamar)
种族: 人类
性别: 男
人物简介:
阿拉玛 (Alamar) 在王位争夺战时为Archibard Irontist效命,当Archibard战败时,他也险些不能从艾诺斯逃出来。从那以后,他就定居在Nighon,并秘密地为Dungeon领主效力。
阿拉玛的初始技能是基础智慧术和基础学术。


Darkstorn

姓名: 达克斯多 (Darkstorn)
种族: 牛头怪
性别: 男
人物简介:
达克斯多 (Darkstorn) 挑战尼贡 (Nighon) 所有的勇士,并最终成为他们中最优秀的。他使用魔法以确保他在每次战斗中获胜,迄今为止,没有人战胜过他。
达克斯多的初始技能是基础智慧术和基础学习术。


Deemer

姓名: 迪马 (Deemer)
种族: 牛头怪
性别: 男
人物简介:
迪马 (Deemer) 在刚成年时就几乎死掉,因为他对自己的魔法能力不能控制自如,这对他自己和周围的人都是一个威胁。后来他学会了如何控制自己的魔力,在战场上是一个极为可怕的敌人。
迪马的初始技能是基础智慧术和基础侦察术。


Geon

姓名: 吉恩 (Geon)
种族: 穴居人
性别: 男
人物简介:
吉恩 (Geon) 的大部份魔法技能来自于他能够洞察其它施法者的思想,当他们使用魔法的时候,吉恩在多数情况下可以学会这种魔法。
吉恩的初始技能是基础智慧术和基础鹰眼术。


Jaegar

姓名; 哲卡 (Jaeger)
种族: 穴居人
性别: 男
人物简介:
见到一个穴居人领主很让人奇怪,见到一个穴居人魔法师就更令人觉得奇怪,然而哲卡 (Jaeger) 证明自己的确是一名优秀的魔法师,他声称,每日冥想是他成功的秘密。
哲卡的初始技能是基础智慧术和基础神秘术。


Jeddite

姓名：杰迪特（Jeddite）
种族：人类
性别：男
人物简介：
据说杰迪特（Jeddite）见过Zenofox的面，但也有许多人说，既然杰迪特现在还活着，这个见到Zenofox的谣言就不可能是真的。杰迪特自己对这个谣言却始终既不承认也不否认。
杰迪特的初始技能是高级智慧术。


Malekith

姓名：梅尔克斯（Malekith）
种族：牛头怪
性别：男
人物简介：
人们总是觉得一个牛头怪会成为一个凶猛的勇士，然而梅尔克斯（Malekith）却拥有足以和大陆上最优秀的勇士相抗衡的魔法。
梅尔克斯的初始技能是基础智慧术和基础巫术。


Sephinroth

姓名：赛芬露斯（Sephinroth）
种族：人类
性别：女
人物简介：
赛芬露斯（Sephinroth）自称是Gryphonheart国王的私生女。她希望得到认可，获得埃拉西亚领主的地位，然而被拒绝了，这激起了她强烈的仇恨。赛芬露斯是唯一一个为人所知的女性魔法师。
赛芬露斯的初始技能是基础智慧术和基础智能术。

兽人族

野蛮人（Barbarian）


Crag Hack

姓名：克拉格·海克（Crag Hack）
种族：人类
性别：男
人物简介：
由于不满足在艾诺斯无足轻重的地位，克拉格·海克（Crag Hack）对自己的故乡感到了厌倦。于是他决定去埃拉西亚寻求新的生活，在那里他能充分地施展他的本领。
克拉格·海克的初始技能是高级攻击术。


Gretchin

姓名：格兰琴（Gretchin）
种族：妖怪
性别：女
人物简介：
格兰琴（Gretchin）不仅仅是一位杰出的领袖，所有跟随她的人都会告诉你同样的事——她会象母亲一样关怀、照顾你。
格兰琴的初始技能是基础攻击术和基础探路术。


Gurnisson

姓名：戈尼森（Gurnisson）
种族：妖怪
性别：男
人物简介：
对妖怪来说，升职是很不容易的，但戈尼森（Gurnisson）在弹道学领域表现了天赋的才能，这使他开始了一帆风顺的事业——当一个雇佣兵。
戈尼森的初始技能是基础攻击术和基础炮术。



姓名：查巴克斯（Jabarkas）
种族：食人魔
性别：男
人物简介：
作为Boragus公爵的长子，查巴克斯（Jabarkas）知道他将要统治Krewlod这块土地。象他父亲一样，他明白实现自己目标的最好途径就是征服。
查巴克斯的初始技能是基础攻击术和基础射箭术。



姓名：克瑞莱恩（Krellion）
种族：食人魔
性别：女
人物简介：
克瑞莱恩（Krellion）最初加入军队时是一名职业拳击手，由于名气大增，她的崇拜者们一致坚持要让她率领他们去战斗，也许不是最明智的决定，她成为一名特殊领袖，特别是指挥其它食人魔。
克瑞莱恩的初始技能是基础攻击术和基础抗魔术。



姓名：希娃（Shiva）
种族：人类
性别：女
人物简介：
希娃（Shiva）是一个马戏团训兽师家庭的六个女儿中最小的一个。她对一辈子从事家庭的事业感到不满，于是离开了马戏团，成为Krewlod军队的一名雇佣兵，充分发挥自己的才能。
希娃的初始技能是基础攻击术和基础侦察术。



姓名：迪拉克斯（Tyraxor）
种族：妖怪
性别：男
人物简介：
迪拉克斯（Tyraxor）原本是狼骑兵指挥官，在一次沿着国界的远距离行军中发现了Tatatian的伏兵，之后被授予Krewlod英雄的称号。
迪拉克斯的初始技能是基础攻击术和基础战术。



姓名：约格（Yog）
种族：神怪
性别：男
人物简介：
约格（Yog）跟随Bracada的巫师们学习了很多年的魔法，但人们常发现他宁可阅读关于战斗的书籍而不是关于魔法的书籍。Krewlod公爵给了他一支军队，允许他自由地应用他所学的战斗和魔法。
约格的初始技能是基础攻击术和基础弹道术。

战斗魔法师（Battle Mage）



姓名：德萨（Dessa）
种族：妖怪
性别：男
人物简介：
十五年前，德萨（Dessa）所在的村庄被人类入侵者的大屠杀毁于一旦。德萨是幸存的六个孩子之一，从那时起，他就发誓有一天让人类为他们的罪行付出代价。
德萨的初始技能是基础智慧术和基础后勤术。


Gird

姓名：戈瑞德（Gird）
种族：人类
性别：女
人物简介：
戈瑞德（Gird）的大部分技能是从她家乡的萨满教僧人那里学的，人们确信她将来会取代他的位置。然而，她被四处寻找能掌握魔法的小孩的Krewlod僧侣从村庄中带走了。
戈瑞德的初始技能是基础智慧术和基础巫术。


Gundula

姓名：甘都拉（Gundula）
种族：食人魔
性别：女
人物简介：
甘都拉（Gundula）是Boragus公爵自小收养的孤儿，当甘都拉得知公爵并不是自己的亲生父亲后，她加入了军队，希望能在战斗中光荣地牺牲。结果她没有死，而成为军队中一位令人敬畏的统帅。
甘都拉的初始技能是基础智慧术和基础攻击术。


Oris

姓名：奥丽丝（Oris）
种族：人类
性别：女
人物简介：
在最初的魔术师生涯中，奥丽丝（Oris）并未表现出多大的潜力，但她拥有一种神奇的能力，她能够学会她所看到过的几乎所有的魔法。
奥丽丝的初始技能是基础智慧术和基础抗魔术。


Saurug

姓名：萨拉格（Saurug）
种族：食人魔
性别：男
人物简介：
人们相信，萨拉格（Saurug）从前学习炼金术是为了致富。他没能实现这个目标，但他的魔法能力使他在Krewlod军中的地位变得非常重要。
萨拉格的初始技能是基础智慧术和基础抗魔术。


Terek

姓名：特里克（Terek）
种族：人类
性别：男
人物简介：
特里克（Terek）在太阳马戏团当了好几年的大力士，他和观众比赛谁能把大石块扔得更远。有一天他输了，他被赶出了马戏团，那个赢了他的人把他招入了Krewlod军队。
特里克的初始技能是基础智慧术和基础战术。


Vey

姓名：卫（Vey）
种族：食人魔
性别：男
人物简介：
作为一个食人魔魔法师，卫（Vey）一次次地证明他的指挥才能是无与伦比的，由于公爵儿子的优柔寡断，卫将会被考虑成为继承Krewlod王位的第一候选人。
卫的初始技能是基础智慧术和基础领导术。



姓名：祖宾（Zubin）
种族：妖怪
性别：男
人物简介：
祖宾（Zubin）曾经是与Boragus公爵作战的一个部落的首领，在战争结束后，他加入Krewlod军队，单独指挥一支部队。
祖宾的初始技能是基础智慧术和基础炮术。

驯兽师族

驯兽师（Beastmaster）



姓名：阿尔金（Alkin）
种族：狼头怪
性别：男
人物简介：
Tralossk国王从来没有真正喜欢过阿尔金（Alkin），他给了阿尔金一支军队，并希望阿尔金有一天会被敌人杀死。但是事与愿违，阿尔金领导军队创造了一个个辉煌的胜利，这更引起了国王的不快。
阿尔金的初始技能是基础攻击术和基础防御术。



姓名：伯吉尔德（Broghild）
种族：蜥蜴人
性别：男
人物简介：
伯吉尔德（Broghild）的祖父驯养野生飞龙，用作Tataeian低地的空中侦察。后来操纵这种动物的秘诀经由伯吉尔德的父亲，最后传到了伯吉尔德的手中。
伯吉尔德的初始技能是基础侦察术和基础防御术。



姓名：布隆（Bron）
种族：人类
性别：男
人物简介：
布隆（Bron）虽然是人类，但却拥有一种神奇的能力，这使他对蛇怪的了解比对其它动物的了解更深。
布隆的初始技能是基础抗魔术和基础防御术。



姓名：德拉孔（Drakon）
种族：狼头怪
性别：男
德拉孔（Drakon）是他村子里最优秀的勇士，后来成为地方上最优秀的勇士，最后他被选中为Tralossk国王服务，他具有的领袖魅力吸引了大批有经验的志愿者加入他的军队。
德拉孔的初始技能是基础领导术和基础防御术。



姓名：哲沃夫（Gerwulf）
种族：人类
性别：男
人物简介：
在Krewlod边境上的一次围攻战中占领了Barbareian的一个堡垒后，哲沃夫（Gerwulf）为Taealia带回了第一辆投石车。他现在已经成为Tatalian西北海岸线的主要战斗指挥者。
哲沃夫的初始技能是基础炮术和基础防御术。


Korbac

姓名：考白克（Korbac）
种族：蜥蜴人
性别：男
人物简介：
考白克（Korbac）以"拯救学者的英雄"闻名于埃拉西亚的人类。无论这是否是真的，考白克在为Tatalia效命的期间不止一次地证明了自己的勇敢。
考白克的初始技能是基础探路术和基础防御术。


Tazar

姓名：塔扎（Tazar）
种族：人类
性别：男
人物简介：
在与Krewlod为期六个月的边界战争中，由塔扎（Tazar）率领的一小支部队成功地占领了Tatalian的前哨，面对五倍于自己的敌人的进攻，坚守了八天多，直到援军的到来。
塔扎的初始技能是高级防御术。


Wystan

姓名：维斯坦（Wystan）
种族：蜥蜴人
性别：男
人物简介：
维斯坦（Wystan）与Tralossk国王的长女结了婚，是Tatalia王位的第二继承人。他一直满足于为国王效忠并向国王学习本领，直到他篡位的时机成熟时杀了国王并取得了王位。
维斯坦的初始技能是基础射箭术和基础防御术。

巫医（Witche）


Andra

姓名：安德拉（Andra）
种族：人类
性别：女
人物简介：
在Tralossk国王允许仅有的人类安德拉（Andra）指挥他的军队之前，他对安德拉进行了一系列的测验，安德拉圆满地解决了所有问题，国王没有别的选择，只好承认了她。
安德拉的初始技能是基础智慧术和基础智能术。


Merist

姓名：莫丽丝特（Merist）
种族：狼头怪
性别：女
人物简介：
莫丽丝特（Merist）原本应该成为村里的医师的，但当人们发现她所拥有的魔力远远超过当村医所需时，她被推荐到Tatalia去为国家效力。
莫丽丝特的初始技能是基础智慧术和基础学习术。


Mirlanda

姓名：米兰达（Mirlanda）
种族：人类
性别：女
人物简介：
米兰达（Mirlanda）年轻时花了大量时间沉迷于黑暗魔法中，后来她意识到这样会使她走向自我毁灭。她学会了在善良与邪恶之间保持恰当的位置，并确保两者之间力量的平衡。
米兰达的初始技能是高级智慧术。



Rosic

姓名：罗西卡（Rosic）
种族：狼头怪
性别：女
人物简介：
罗西卡（Rosic）年幼时，发了一次高烧，当时村子里的老人们都认为她不可能活下来。然而她活下来了，她声称正是那次高烧使她具有了强大的魔力。
罗西卡的初始技能是基础智慧术和基础神秘术。



Styg

姓名：斯蒂格（Styg）
种族：蜥蜴人
性别：女
人物简介：
斯蒂格（Styg）是Tatalia国王Tralossk的第十一个女儿，在她前面有十位王位继承人，很明显她继承王位无望，于是她转而学习魔法。
斯蒂格的初始技能是基础智慧术和基础巫术。



Tiva

姓名：提娃（Tiva）
种族：狼头怪
性别：女
人物简介：
提娃（Tiva）经常向她强的人挑战，证明她比她的同僚学习的更快，结果证明她是对的。
提娃的初始技能是基础智慧术和基础鹰眼术。



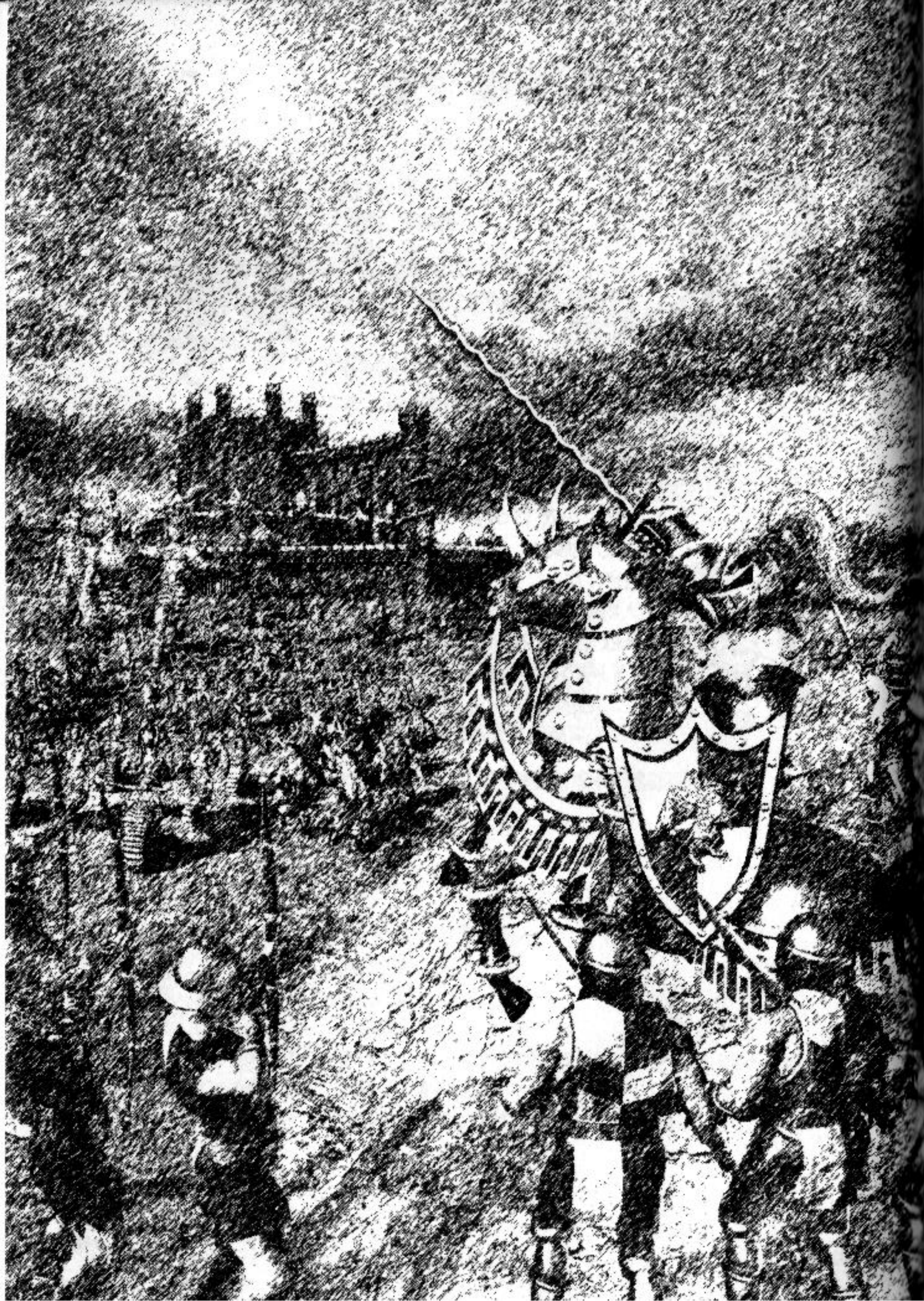
Verdish

姓名：沃蒂什（Verdish）
种族：人类
性别：女
人物简介：
沃蒂什（Verdish）在Dungeon领主的一次奇袭中差点战死，幸运的是，她是治疗术的大师，她治好了自己在战斗中所受的致命的重伤。
沃蒂什的初始技能是基础智慧术和基础治疗术。



Voy

姓名：沃依（Voy）
种族：蜥蜴人
性别：女
人物简介：
沃依（Voy）被称为“风之女巫”，常常受雇于舰队，任务是为它们导航并确保船只在航行中一路顺风。相比于她出生的沼泽地，她更喜欢海洋上那略带有咸味的空气。
沃依的初始技能是基础智慧术和基础航海术。



魔法篇

在英雄无敌的世界里，魔法的运用可说是最重要的部分了。从游戏的名字就可以看出在游戏中英雄的战斗力是力量和魔法组成的，那么哪一部分更重要、更值得培养呢？

在三代的制作中，NWC的制作者明显减弱了力量在战斗中的优势，加强了魔法的威力。尤其在加上了魔法技能的因素后，魔法在游戏中的作用显得非常重要。在二代中攻击对方时，如果其攻击技能大于对方的防御技能，每多1点伤害力加10%，而在三代中就变为5%了，战斗中攻防带来的优势很大一部分转移到了兵种上；而魔法的威力却随着魔法技能的出现而加大了威力，使得我这个以往培养力量派英雄的人也开始喜欢培养以魔法见长的英雄了。

好了，下面我就来详细介绍魔法系统。它把全部69种魔法分为了4大系：空气魔法、火系魔法、水系魔法和土系魔法；等级还是5级，等级越高的魔法当然是越厉害啦；类型也分为攻击类、辅助类和冒险类。攻击类的魔法自然少不了闪电这样的魔法，要说威力巨大的杀伤魔法要看火系的末日法术和土系的爆裂术了；辅助类魔法则是游戏中比较复杂的一类，大体上可以分为祝福型和诅咒型，祝福魔法一般都是加强本方部队的攻防、速度或伤害力之类的，象祈祷、护盾等；而诅咒魔法则是降低敌人部队的攻防、速度或伤害力，或使敌人部队失去控制，象失明、减速等；还有几种魔法则比较特别，象火墙、流沙、除障等，主要用于在战场上设置或消除障碍，不过就我个人的看法，这类魔法在战斗中的实用性不大。冒险类的魔法在游戏中的作用千万不能小看，从低级的伪装、视觉到高级的时空门、入城术都可以在战斗中起到举足轻重的作用。

说到魔法的使用，不能不说一下魔法技能。由于在英雄的第2技能中加入了元素技能，英雄使用魔法就会受到相应元素技能的影响，而且非常大。元素技能对魔法使用时消耗的魔法点数也是有影响的，当你具有元素魔法技能并使用相应元素魔法时，所消耗魔法点数会随着魔法的等级而降低，元素魔法技能是在英雄无敌系列中首次出现的技能，由于它的出现，使得同一种魔法在不同等级使出来的效果是大不一样的，一般当一种元素魔法技能达到专家级后，使用同类元素魔法可以产生出巨大的效果。

公共魔法：

这两种魔法在4种元素魔法中都存在，也是游戏中最常用到的魔法。

魔箭（Magic Arrow）：攻击类法术，一级魔法，消耗5个魔法点。

基础（basic）：伤害为（英雄魔法力×10）+10。

高级（advance）：伤害为（英雄魔法力×10）+20。

专家（expert）：伤害为（英雄魔法力×10）+30。

这个魔法可说是游戏中用的最多的魔法之一了，由于它属于4种元素系，所以一级魔法公会基本上都会有这种魔法。说到特点，就是消耗魔法点数低，又是一级魔法中唯一的杀伤性魔法，所以在初期战斗中起着比较重要的作用。一般玩家由于资源的限制，在游戏中建造二级魔法公会不会太快，所以说，魔箭在战斗中的是经常要使用的。

察看（Vision）：冒险类法术，效果为1天，二级魔法，消耗4个魔法点。

基础（basic）：显示中立部队是否加入，有效范围为（英雄魔法力×1）或3。

高级（advance）：显示中立部队是否加入及敌人英雄的指数和部队数量，有效范围为（英雄魔法力×2）或3。

专家（expert）：显示中立部队是否加入、敌人英雄的指数和部队数量和敌人城堡、驻军的情况，有效范围为（英雄魔法力×3）或3。

也许有些玩家会认为它没什么用处，其实我并不这么看。在联网对战，这个魔法是非常有用处的，因为与人对战时首先是无法读档的，这就意味着哪怕是一个小小的失误都会使你和对方的实力对比拉开差距。所以当你决定和对手以及地图上的游散部队交战时，这个魔法会给你带来很大的启示，可以帮助你作出正确的决定。

空气魔法系：

空气魔法在4种元素魔法中是很好的一类，既有杀伤力很强的闪电、又有时空门这类很好的冒险魔法，而在其辅助魔法中，急行术则是我的最爱，总之，有条件的话，我会在主力英雄8种第2技能中给空气魔法技能留一个位置。

急行术（Haste）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，一级魔法，消耗6个魔法点。

基础（basic）：使己方单一部队速度提高3点。

高级（advance）：使己方单一部队速度提高5点。

专家（expert）：使己方所有部队速度提高5点。

这个魔法可说是一级魔法中最实用的一个了，在初期有时我觉得它比魔箭都好用，尤其是空气魔法技能达到了专家级后，可以使战场上的局势一下由被动变为主动，几乎所有的兵种都可以直接攻击到战场上另一端的敌人，若敌人弱的话可以使敌人不出手即干掉对

方，敌人若较强我方也可选择有利的时机出手，使得战斗的主动权掌握在自己的手中。

显示宝物（View Air）：冒险类法术，一级魔法，消耗2个魔法点。

基础（basic）：显示附近宝物的位置。

高级（advance）：显示附近宝物和英雄的位置。

专家（expert）：显示附近宝物、英雄和城堡的位置

这是一个很一般的魔法，为什么这么说呢，因为一般当你对某个地图比较了解后，附近宝物的位置你也应该比较清楚了，所以这个魔法对初期发展不是很重要，到了中期后，可以用这个魔法探测敌方英雄的位置，但地图已打开很多后，这个法术的重要性也就不是很突出了。

伪装术（Disguise）：冒险类法术，持续时间为1天，二级魔法，消耗4个魔法点。

基础（basic）：当敌人查看你的英雄时，会显示你的部队由你军队中最强大的生物组成，数量正常显示。

高级（advance）：当敌人查看你的英雄时，会显示你的部队由你军队中最强大的生物组成，数量不显示。

专家（expert）：当敌人查看你的英雄时，会显示你的部队由你远处城堡中最强大的生物组成，数量不显示。

这个魔法算得上是技巧型，在对战中可以迷惑敌人，但无法迷惑野外的游散部队，和电脑作战时使用这个魔法好象也不是十分奏效，电脑只要先发现你一般就不会被迷惑。到是和人对战时可以迷惑一下对手，虽然对方玩家不会相信你带的都是同一种兵，不过至少可以掩饰己方英雄的一部分兵力。

瓦解射线（Disrupting Ray）：辅助类法术，可对单一目标多次使用，二级魔法，消耗10个魔法点。

基础（basic）：降低敌人部队的防御力3点。

高级（advance）：降低敌人部队的防御力4点。

专家（expert）：降低敌人部队的防御力5点。

记得在上一代中，敌人英雄在战斗中经常对我方的主力部队反复使用这个魔法，但这次我却几乎很少看到，而我本人对这个魔法的使用次数也不多，一般在特定的条件下在我才用到它。原来在二代的守城战中我还使用这个魔法降低敌人防御，以使箭塔可以增加对敌人的伤害，而现在三代中箭塔的伤害力基本上是固定的，所以这个法术的实用性也有所下降。

幸运（Fortune）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，二级魔法，消耗

7个魔法点。

基础（basic）：增加己方单一部队1点幸运。

高级（advance）：增加己方单一部队2点幸运。

专家（expert）：增加己方所有部队2点幸运。

关于这个法术我的看法是若没能够达到专家级，仅仅是对单一部队的幸运增加，还未必能立即见效，因为这里面还有个运气的因素，你使用了魔法并不代表那支部队立刻能产生幸运攻击。不过若是部队实力较强，且空气魔法技能到达了专家级的话，使用后就比较可怕了，每一轮攻击就会出现不少次幸运，真的是很不错！

闪电（Lighting Bolt）：攻击类法术，二级魔法，消耗10个魔法点。

基础（basic）：伤害为英雄魔法力×25+10。

高级（advance）：伤害为英雄魔法力×25+20。

专家（expert）：伤害为英雄魔法力×25+50。

闪电术是低级魔法中伤害力最大的魔法，这也是敌人英雄最常用的魔法之一。其伤害是不可小瞧的，强一点的魔法师一般用闪电可造成几百点的伤害，是战斗中打击敌人的主要手段。说起使用心得我看也说不出什么，这个法术专门就是为魔法师准备的，凭借高的法力来打击对方。

精确（Precision）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，二级魔法，消耗8个魔法点。

基础（basic）：使己方单一远程部队的攻击等级+3。

高级（advance）：使己方单一远程部队的攻击等级+6。

专家（expert）：使己方所有远程部队的攻击等级+6。

和二代不一样，远程部队攻击力的提高要靠精确术，而不是嗜血术。这个法术主要对远程部队占优势的种族比较有用，比如精灵族城堡的部队。

御气术（Protection From Air）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，三级魔法，消耗7个魔法点。

基础（basic）：使己方单一部队受到空气魔法的伤害降低30%。

高级（advance）：使己方单一部队受到空气魔法的伤害降低50%。

专家（expert）：使己方所有部队受到空气魔法的伤害降低50%。

这个法术是专门抵抗空气魔法伤害的，己方英雄可以用此魔法来削弱魔法师在空气魔法上的优势，对于专门靠空气魔法打击对方的英雄来说，若是对方使用了这种魔法，会使自己的战斗力下降不少，况且空气魔法的伤害确实是游戏中用魔法伤害对手的主要手段，一般要学到比闪电术杀伤力更高的魔法是比较困难的。

空气盾牌（Air Shield）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，三级魔法，消耗12个魔法点。

基础（basic）：使己方单一部队受到的远程伤害降低25%。

高级（advance）：使己方单一部队受到的远程伤害降低50%。

专家（expert）：使己方所有部队受到的远程伤害降低50%。

这个法术刚好和上面介绍的精确术是对立的，是降低部队所受到的远程伤害，对付象精灵族这样的种族是比较管用的，但最好空气魔法技能达到专家级，这样可以使敌人的远程攻击力大大降低。这个魔法好象对付其他种族就没什么太大用途了，除非你在野外去打泰坦或独眼巨人这类的生物。

圣光术（Destroy Undead）：攻击类法术，打击不死系生物，三级魔法，消耗15个魔法点。

基础（basic）：伤害为英雄魔法力×10+10。

高级（advance）：伤害为英雄魔法力×10+20。

专家（expert）：伤害为英雄魔法力×10+50。

这个法术所用于的范围是非常小的，专门用来打击鬼族的部队，打击的伤害程度也不是很高，只是打击对象是战场上所有的鬼族部队。笔者认为这个法术在游戏中的作用实在不大，若对手不是鬼族的话，这个魔法在三级魔法公会中占一席实在是浪费，况且在实际战斗中的威力并不是很强。

催眠术（Hypnotize）：辅助类法术，使敌方部队暂时受你控制，三级魔法，消耗18个魔法点。我方也可攻击受到控制的敌人部队，并且不会受到反击。

基础（basic）：敌人部队的生命值总和要小于英雄魔法力×25+10。

高级（advance）：敌人部队的生命值总和要小于英雄魔法力×25+20。

专家（expert）：敌人部队的生命值总和要小于英雄魔法力×25+50。

这也是一个不太实用的魔法，在二代中就出现过，这次虽然保留了下来，但等级却降到了三级。尤其是遇到敌人的部队后，你用这个魔法也只能操纵数量和战斗力比较低的部队，而且消耗魔法点还不少，起不到太大的作用，还不如直接用闪电干掉对方。

连环闪电（Chain Lighting）：攻击类法术，小心误伤自己的部队，四级魔法，消耗24个魔法点。

基础（basic）：打击4支部队，伤害力逐次减半，第一支部队受到的伤害为英雄魔法力×40+25。

高级（advance）：打击5支部队，伤害力逐次减半，第一支部队受到的伤害为英

雄魔法力×40+50。

专家（expert）：打击5支部队，伤害力逐次减半，第一支部队受到的伤害为英雄魔法力×40+100。

这是一个伤害力很可观的魔法，并且可以打击敌人多支部队，但弄不好会误伤自己的部队，不过若敌人的部队在3支以上的话，最后那几道闪电即使反射回来，其伤害力也不大。有了这个法术会对战斗有很大帮助，但这是一个需要大量资源才能得来的法术。

反击（Counterstrike）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，四级魔法，消耗24个魔法点。

基础（basic）：使己方单一部队每回合增加1次反击的机会。

高级（advance）：使己方单一部队每回合增加2次反击的机会。

专家（expert）：使己方所有部队每回合增加2次反击的机会。

这个魔法竟然归在四级魔法？我个人在战斗中并不怎么使用它，因为它的实际作用确实不是很大，我在战斗中使出这个魔法经常是用神怪对己方部队随机使出来的，其在战场上带来的效果比起其他四级魔法来是有一定差距的，我看应该把它归为二级魔法还差不多，这样还可以在初期作战中多用用。

次元门（Dimension Door）：冒险类法术，瞬间移动至一个地点，五级魔法，消耗25个魔法点。

基础（basic）：每天可以使2次，每次施法时会降低3点移动力。

高级（advance）：每天可以使3次，每次施法时会降低3点移动力。

专家（expert）：每天可以使4次，每次施法时会降低2点移动力。

不用详细介绍了，从一代开始就有，可见这个魔法非常受大家喜爱。这是非常有用的冒险魔法，在三代中对它的使用次数加以了限制。使用这种魔法主要目的是可以在有限的时间内完成对敌人的打击，用好了可以在一天内连续干掉敌人多支部队，这样可以省去了之后追击敌人的不少烦恼。

飞翔（Fly）：冒险类法术，可以使英雄所率领的军队飞行，不受障碍物的影响，不过必须在回合结束前返回陆地，五级魔法，消耗20个魔法点。

基础（basic）：飞行距离为通常移动的60%。

高级（advance）：飞行距离为通常移动的80%。

专家（expert）：飞行距离为通常移动的100%。

这个魔法是从《魔法门VI》继承过来的，总体上看有点和次元门相似，一样可以穿山越岭，但使用这个魔法所消耗的魔法点数要少，适合突然穿越障碍物对敌人进行突袭，也可用于躲避敌人的追击和可在特殊的地形上节省移动力，总之这是个与敌人进行周旋的好

法术。

魔镜（Magic Mirror）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，五级魔法，消耗25个魔法点。

基础（basic）：有40%的几率将敌人的法术随机反射回敌人一支部队身上。

高级（advance）：有50%的几率将敌人的法术随机反射回敌人一支部队身上。

专家（expert）：有60%的几率将敌人的法术随机反射回敌人一支部队身上。

老实说，这确是个不错的法术，但作为终级魔法，我觉得有点不配。因为使这个魔法主要是防止己方部队被敌人的魔法影响，与其这样，还不如对自己部队使个反魔法。因为当你对己方单位部队施法后，敌人一般也不会对这支部队施法了，其效果和反魔法的效果差不多。

召唤空气元素（Summon Air Elemental）：辅助类法术，五级魔法，消耗25个魔法点。召唤空气元素参加战斗，一旦召唤则无法召唤其它元素。

基础（basic）：召唤空气元素的数量为英雄魔法力×2。

高级（advance）：召唤空气元素的数量为英雄魔法力×3。

专家（expert）：召唤空气元素的数量为英雄魔法力×4。

虽然元素召唤魔法仍为顶级魔法，可是元素兵的实力并不是那么厉害，空气元素虽然速度不错，但生命值太低，召唤后也起不到什么作用。从这个角度看，这个消耗25个魔法点的魔法并不能令人满意。需要再说一下的是，一种元素兵被召唤出来后其他的元素兵就无法再被召唤了，即使是被召唤的元素兵已经被消灭掉。

土魔法系：

土系魔法在4种元素魔法中侧重于防御，攻击性魔法很少，但其顶级魔法的爆裂是所有魔法中杀伤力最强的，回城术和复生术也是土系魔法中给人留下深刻印象的优秀魔法，我个人认为土系魔法技能和空气魔法技能一样重要，我一样会在主力英雄八种第二技能中给土系魔法技能留一个位置。

护盾（Shield）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，一级魔法，消耗5个魔法点。

基础（basic）：使己方单一部队受到敌人近距离的伤害降低15%。

高级（advance）：使己方单一部队受到敌人近距离的伤害降低30%。

专家（expert）：使己方所有部队受到敌人近距离的伤害降低30%。

护盾术与气盾术不同，它是降低敌人近距离伤害的魔法，减少30%的近距离伤害可以使你在作战中的伤亡降低不少，尤其是和较高级兵种对抗时体现得更明显。在初期作战

中的伤亡越少越好，在必要时可以用护盾术来降低我方的伤亡。

减速（Slow）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，一级魔法，消耗6个魔法点。

基础（basic）：使敌人单一部队的速度降低25%。

高级（advance）：使敌人单一部队的速度降低50%。

专家（expert）：使敌人所有部队的速度降低50%。

这个魔法和急行术比较来看，即有相同点，又有各自的优势。它们的共同特点就是使战场上的局势由被动变为主动，使我方选择有利的时机出手，掌握战斗的主动权。当土系魔法技能达到专家级后，减速则是一个威力很大魔法了，虽然它不会给敌人带来杀伤，但可以使敌人的战斗力一下降低了很多。

石皮肤（Stoneskin）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，一级魔法，消耗5个魔法点。

基础（basic）：增加己方单一部队3点防御力。

高级（advance）：增加己方单一部队6点防御力。

专家（expert）：增加己方所有部队6点防御力。

它的作用就是增加己方部队的防御力，使得受到的伤害降低，也许你发现这个魔法的效应和护盾术的效果是差不多的，防御力加3点意味伤害降低15%，加6点就是降低伤害30%嘛，好象一样哎！其实还是有点区别的，防御加强后也代表对远程伤害力也具有抵抗力，那么就是说石皮肤更优于护盾了。

显示资源（View Earth）：冒险类魔法，一级魔法，消耗2个魔法点。

基础（basic）：显示附近资源的位置。

高级（advance）：显示附近资源和矿产的位置。

专家（expert）：显示附近资源和矿产的位置及地形。

这个魔法和察看宝物比起来，感觉要占点优势，因为一开始若能知道附近有什么资源的话，也许发展就会快不少，有时候早一天起城堡和晚一天起是有很大差距的，和人对战时说白了就是比拼速度。其他的就没什么可称道的了，当然如果你对地图很熟悉的话，也就用不到这类魔法了。

死亡波浪（Death Ripper）：攻击类法术，打击非不死系生物，二级魔法，消耗10个魔法点。

基础（basic）：伤害为英雄魔法力×5+10。

高级（advance）：伤害为英雄魔法力×5+20。

专家（expert）：伤害为英雄魔法力×5+30。

这是一个专门为鬼族设计的法术，这个法术的杀伤力并不是很大，主要打击非不死系的部队。虽然伤害力不大，但并不意味着这个魔法就没什么用处，比如当对方的部队很弱，又被分为了好几支的时候，若有死亡波浪的话，就可以将其一下消灭掉！

流沙（Quicksand）：辅助类法术，二级魔法，消耗8个魔法点。随机在地图上放置流沙陷阱，只有施法者和熟悉该地形的生物才可看见，踩中流沙的部队停止行动一回合。一旦踩中一个流沙，其它流沙陷阱都将被显示出来。

基础（basic）：随机放置4个流沙陷阱。

高级（advance）：随机放置6个流沙陷阱。

专家（expert）：随机放置8个流沙陷阱。

流沙这个魔法制作的有点新意，可运用起来让人感觉并不是很实用，感觉是在浪费魔法点数。因为流沙的放置是随机的，所以有可能魔法使用完后并没有达到原先的目的，与其用这种方式阻挡敌人部队的行进，还不如用减速实际些。所以在大多情况下，我一般不使用这个魔法。

复生术（Animate Dead）：辅助类法术，三级魔法，消耗15个魔法点。复活一定数量的不死系部队。

基础（basic）：复活的生命点数为（英雄魔法力×50）+30。

高级（advance）：复活的生命点数为（英雄魔法力×50）+60。

专家（expert）：复活的生命点数为（英雄魔法力×50）+160。

这个魔法也是专门对鬼族的部队使用的，但具有很强的实用性，从魔法的效果和消耗的魔法点数来看，这也是个非常好的魔法。用鬼族的部队战斗就最好学会这个魔法，使用好可以使你的部队几乎不会有太大的伤亡，打起敌人来确实非常爽。在战斗中若是伤亡小的话可以省去很多事。

御土术（Protection From Earth）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，二级魔法，消耗12个魔法点。

基础（basic）：使己方单一部队受到土系魔法的伤害降低30%。

高级（advance）：使己方单一部队受到土系魔法的伤害降低50%。

专家（expert）：使己方所有部队受到土系魔法的伤害降低50%。

这个魔法是4个防御元素魔法伤害中消耗魔法点数最高的一个，说到伤害魔法，以往我们想不起有什么土系魔法很厉害，这次NWC的制作者把流星雨和爆裂两种杀伤力很强的魔法归在了土系魔法中，尤其是那个爆裂魔法，其杀伤力度实在是太可怕了，所以御土术消耗的魔法点数是最高的。

反魔法（Anti Magic）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，三级魔法，消耗15个魔法点。

基础（basic）：使部队只受4、5级魔法的影响。

高级（advance）：使部队只受5级魔法的影响。

专家（expert）：使部队不受任何魔法的影响。

顾名思义，反魔法就是使己方的部队不受敌人魔法的影响。在一、二代中，这种魔法使用后就可以不受任何魔法的影响，这次在三代中，反魔法的效果是由土系魔法技能来决定的。是一个非常实用的法术，鉴于在3级魔法中优秀的魔法太少，反魔法确实可算是其中最好的一个了。

地震（Earthquake）：破坏类法术，打击城墙，三级魔法，消耗20个魔法点。

基础（basic）：随机破坏2处城墙。

高级（advance）：随机破坏3处城墙。

专家（expert）：随机破坏4处城墙。

地震魔法是专门破坏敌人的城墙的魔法，在专家级土系魔法技能下使用效果还是非常好的。只要玩过三代的人就知道，攻打对方的城池是一件非常艰辛的事情，尤其是在本方部队以地面部队为主，又没弹道技能的情况下，攻下一座城池的代价是巨大的。这时若有地震魔法的话，伤亡会降低不少。

引力护盾（Force Field）：辅助类法术，持续回合为2回合，三级魔法，消耗12个魔法点。由施法者在战场上放置一个力量墙，以阻止敌人通过。

基础（basic）：放置2格宽的力量墙。

高级（advance）：放置3格宽的力量墙。

专家（expert）：放置3格宽的力量墙。

引力护盾这个魔法是设置一道2至3格宽的墙，阻止敌人的地面部队通过，其实战效果也不大，不过在守城战中若是有城墙被砸开，倒是可以放置一个引力护盾，防止敌人部队的涌入，阻挡敌人2个回合，不过这要看具体情况而定了，因为毕竟12个魔法点还是有很多用途的。

流星雨（Meteor Shower）：攻击类法术，四级魔法，消耗16个魔法点。给战场一片区域内的部队造成伤害。

基础（basic）：对目标区域及其周围区域单位英雄魔法力×25+25的伤害。

高级（advance）：对目标区域及其周围区域单位英雄魔法力×25+50的伤害。

专家（expert）：对目标区域及其周围区域单位英雄魔法力×25+100的伤害。

流星雨是一个杀伤力很大，范围很广的魔法，可以伤害7格内所有的部队。虽然是4级魔法，但在邪恶方的魔法英雄中就有好几个一开始会使用这个魔法，如果加以良好的运用，对战争初期有不小的帮助，而随着英雄等级的提高，以后魔法的威力会越来越强。

复活术（Resurrection）：辅助类法术，四级魔法，消耗20个魔法点。复活一定数量的阵亡部队。

基础（basic）：复活的生命点数为（英雄魔法力×50）+40，仅仅在战场上有效。

高级（advance）：复活的生命点数为（英雄魔法力×50）+80，永久复活生物。

专家（expert）：复活的生命点数为（英雄魔法力×50）+160，永久复活生物。

复活术和复生术的区别是它复活非不死系生物，当土系魔法技能到达高级时就可以永久性的把阵亡部队复活。这是我最爱用的魔法之一，把这样的魔法放在4级实在太委屈了，二代中它可是终级魔法，而且实用性确实非常强，不过要有很高的魔法力和知识才能真正发挥这个魔法的用途。

悲痛（Sorrow）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，四级魔法，消耗16个魔法点。

基础（basic）：降低敌人单一部队的1点士气。

高级（advance）：降低敌人单一部队的2点士气。

专家（expert）：降低敌人所有部队的2点士气。

如果你的部队在战场上出现士气低落的现象，而使这一回合无法行动的话，我想大家的心里一定不是滋味。换个位置，当你的对手在战场上频频出现这种现象时，那么你一定会乐得合不上嘴了。

回城（Town Portal）：冒险类法术，四级魔法，消耗16个魔法点。

基础（basic）：使你的英雄回到最近的城堡，消耗3点移动力。

高级（advance）：使你的英雄回到己方的任何城堡，消耗3点移动力。

专家（expert）：使你的英雄回到己方的任何城堡，消耗2点移动力。

这个魔法只要在高级土系魔法技能下就可以回到自己的任何城堡，学会了这个魔法，感觉比次元门、飞翔这类魔法还要管用，简直就是可以实现瞬间转移，再也不用为敌人来攻城时因为没有强力英雄而发愁了，一下子就传回来了。这是所有魔法中最好的一个了。

破裂术（Implosion）：攻击类法术，五级魔法，消耗30个魔法点。打击单一目标，有巨大的伤害力。

基础（basic）：对敌单体产生英雄魔法力×75+100的伤害。

高级（advance）：对敌单体产生英雄魔法力×75+200的伤害。

专家（expert）：对敌单体产生英雄魔法力×75+300的伤害。

这个魔法是所有元素魔法中杀伤程度最高的，也是消耗魔法点数最多的。法力高的魔法师如果学会了这个魔法，那么对于对手来说简直就是一场灾难。这个魔法的威力之大，实在是令人感到可怕。从这点上看，唯一不怕它的就是黑龙了。

召唤土元素（Summon Earth Elemental）：辅助类法术，五级魔法，消耗25个魔法点。召唤土元素参加战斗，一旦召唤则无法召唤其它元素。

基础（basic）：召唤土元素的数量为英雄的魔法力×2。

高级（advance）：召唤土元素的数量为英雄的魔法力×3。

专家（expert）：召唤土元素的数量为英雄的魔法力×4。

关于元素召唤的看法我在上面已经写的比较详细了，这里我主要说一下土元素，土元素在四种元素兵中攻防和生命值都是最高的，但速度也是最低的，他对闪电有免疫力，但会受到流星雨双倍的伤害。

火魔法系：

火系魔法侧重于攻击，但它的许多攻击魔法都具有大范围的攻击，但打击力度却不强（末日法术除外）。失明术和末日法术是火系魔法中最好的两个了，尤其是带着黑龙使末日法术的打法好象还没有什么有效的对付方法。

嗜血术（Bloodlust）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，一级魔法，消耗5个魔法点。

基础（basic）：提高3点己方单一部队的近距离攻击力。

高级（advance）：提高6点己方单一部队的近距离攻击力。

专家（expert）：提高己方所有部队6点近距离攻击力。

嗜血术是提高己方地面部队的作战能力，提高攻击力6点就代表提高近距离伤害力30%。火系魔法技能达到专家级后，对于以地面部队为主的军队在战场上带来的效应还是比较大的。和与土系魔法中的护盾和石皮肤不同的是，嗜血术对高级兵种带来的效应比对低级兵种带来的效应要大。

诅咒（Curse）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，一级魔法，消耗6个魔法点。

基础（basic）：使敌人单一部队的伤害力降至最低。

高级（advance）：使敌人单一部队的伤害力降为（最低伤害力80%）-1。

专家（expert）：使敌人所有部队的伤害力降为（最低伤害力80%）-1。

和以往一样，诅咒术在战斗中的作用不是很重要，加上这次有些部队的伤害力是固定的。这次在3代中NWC把诅咒术所带来的效果加大了，想想如果把你的所有部队的伤害力

都降到（最低伤害力80%）-1，那么可以说你整体军队的战斗力一下就下降了很多。

御火术（Protection From Fire）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，二级魔法，消耗5个魔法点。

基础（basic）：使己方单一部队受到火系魔法的伤害降低30%。

高级（advance）：使己方单一部队受到火系魔法的伤害降低50%。

专家（expert）：使己方所有部队受到火系魔法的伤害降低50%。

其实在火系魔法中具有巨大杀伤力的只有末日法术了，其他的魔法的伤害力都不大，所以说除非敌人拥有了末日风暴这个魔法，而且你的火系魔法技能达到了专家级，御火术才能体现出良好的效果，要不然这个魔法确实没有什么太大的作为。

失明术（Blind）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，二级魔法，消耗10个魔法点。使敌人单一部队失明，无法移动和攻击。

基础（basic）：被攻击后恢复，但反击力只有通常的50%。

高级（advance）：被攻击后恢复，但反击力只有通常的25%。

专家（expert）：被攻击后恢复，但攻击部队收到反击的伤害只有1点。

这个魔法是所有辅助类魔法中我最爱用的一个，它可以使敌人的主力部队立刻陷入瘫痪，整体战斗力下降。良好的运用这个魔法可以使战局由劣势变为优势。

火墙（Fire Wall）：辅助类法术，持续回合为2回合，二级魔法，消耗8个魔法点。在战场指定位置放置一堵火墙，任何穿越火墙的部队都将受到伤害。

基础（basic）：火墙宽度为2格，穿越火墙部队受到英雄魔法力×10+10的伤害。

高级（advance）：火墙宽度为3格，穿越火墙部队受到英雄魔法力×10+20的伤害。

专家（expert）：火墙宽度为3格，穿越火墙部队受到英雄魔法力×10+50的伤害。

火墙魔法的设计还是不错的，但是实际应用效果也不太好，主要是由于火墙的宽度太小，在战场上放置一堵火墙很不方便，况且敌方也很少冒着火墙往里冲。笔者在战斗中几乎是不用这个魔法的，而我也没见过电脑用这个魔法。

火球（Fire Ball）：攻击类法术，消耗15个魔法点。三级魔法，一种可攻击部队及其周围部队的魔法。

基础（basic）：目标及其邻近部队受到英雄魔法力×10+15的伤害。

高级（advance）：目标及其邻近部队受到英雄魔法力×10+30的伤害。

专家（expert）：目标及其邻近部队受到英雄魔法力×10+60的伤害。

只要多玩一些关于魔法类的游戏的玩家就知道火球魔法是一种可炸开的魔法，可以伤害到周围的部队，但在三代中火球魔法的实际威力并不是很强，我想火球既然是三级魔法，其伤害力设定的有的偏低，这使得许多玩家在游戏中宁愿用闪电也不愿意用火球作为杀伤敌方部队的手段。

布雷（Land Mine）：辅助类法术，三级魔法，消耗18个魔法点。随机将地雷置于战场上，除了施法者和熟悉该种地形的生物，其它部队无法发现，任何踩到的部队会遭受伤害（熟悉该种地形的生物除外）。

基础（basic）：随机摆放4个地雷，触发部队受到英雄魔法力×10+25的伤害。

高级（advance）：随机摆放6个地雷，触发部队受到英雄魔法力×10+50的伤害。

专家（expert）：随机摆放8个地雷，触发部队受到英雄魔法力×10+100的伤害。

布雷和土系魔法中的流沙有些相似，是在战场上随机放置地雷，踩到的部队会遭到伤害，不过这也是一个不太实用的魔法。

灾祸（Misfortune）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，消耗12个魔法点。

基础（basic）：降低敌人单一部队1点幸运值。

高级（advance）：降低敌人单一部队2点幸运值。

专家（expert）：降低敌人所有部队2点幸运值。

这个法术和土系魔法中的悲伤术也很相似，不过其效果好象不如悲伤术那样好，因为降低敌方的士气可以对敌人的行动产生巨大的影响，而仅仅降低敌人部队的幸运并不能给战局带来明显的变化。这个魔法在敌方英雄的幸运技能很高时使用会起到一定的作用。

末日法术（Armageddon）：攻击类法术，四级魔法，消耗24个魔法点。敌我不分、有巨大杀伤力的魔法。

基础（basic）：所有部队受到英雄魔法力×50+30的伤害。

高级（advance）：所有部队受到英雄魔法力×50+60的伤害。

专家（expert）：所有部队受到英雄魔法力×50+120的伤害。

这个法术好象也不用我多说了，我想从一代开始大家就一定对这个魔法留下了深刻的印象。由于这个魔法的打击对象是敌我不分的，所以使的时候要想清楚了再用。

发狂术（Berserk）：辅助类法术，持续时间为1回合，四级魔法，消耗20个魔法点。被施法部队不分敌我的攻击周围的部队。

基础（basic）：被施法部队将攻击最近目标，1格内单位受影响。

高级（advance）：被施法部队将攻击最近目标，7格内单位受影响。

专家（expert）：被施法部队将攻击最近目标，19格内单位受影响。

发狂术若是使用时机恰当的话，可以对敌人造成巨大的打击，不过要把时机算好，让敌人在其进行胡乱攻击前无法解除。让敌人自己打自己是最好不过的了，尤其是敌人部队的实力越强，那么对自己造成的伤害就越大。

火盾（Fire Shield）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，消耗16个魔法点。对己方使用，虽不能带来任何防御，但攻击你的敌人会遭受到火盾的伤害。

基础（basic）：将敌方肉搏伤害力的20%反弹到攻击者身上。

高级（advance）：将敌方肉搏伤害力的25%反弹到攻击者身上。

专家（expert）：将敌方肉搏伤害力的30%反弹到攻击者身上。

地狱城堡的高级火怪天生就有火盾保护，所有对它进行近距离伤害的部队都会遭到火盾的反击，所以在实战中对付这样的生物我都尽量用法术或远程部队对它进行打击。在战斗中当你为了防止自己的主力部队受到敌人多支部队对其进行围攻，可以使用这种魔法，使对方在打击你的同时也要付出一定的代价。

狂暴术（Frenzy）：辅助类法术，持续时间到部队下一次行动时，四级魔法，消耗16个魔法点。

基础（basic）：被施法单位防御力的100%会转化为攻击力，部队的防御力为0。

高级（advance）：被施法单位防御力的150%会转化为攻击力，部队的防御力为0。

专家（expert）：被施法单位防御力的200%会转化为攻击力，部队的防御力为0。

这是一个具有冒险性的魔法，使用后己方的部队的伤害力虽然会有很大程度的提升，但其防御力变为零意味着这支部队会顿时变的不堪一击。所以真的要使用时一定要注意时机，要使己方部队获得最大的伤害后又能使伤亡降至最低。

地狱火（Inferno）：攻击类法术，四级魔法，消耗16个魔法点。周围2格宽内的部队都会受到打击。

基础（basic）：目标及其邻近区域2格内部队受到英雄魔法力×10+20的伤害。

高级（advance）：目标及其邻近区域2格内部队受到英雄魔法力×10+40的伤害。

专家（expert）：目标及其邻近区域2格内部队受到英雄魔法力×10+80的伤害。

地狱火的攻击范围非常大，比起流星雨、火球来要大的多，总的打击面积达到了17格之多，幸好其伤害力不大，要不这个魔法也会成为相当厉害的魔法。由于这个魔法的伤害力并不可观，使得它真正在战斗中使用的频率不高，其杀伤效果明显不如流星雨好。

屠龙术（Slayer）：辅助类法术，持续回合为英雄的法力点数，四级魔法,消耗16个魔法点。

基础（basic）：增加部队的攻击力8点打击远古巨兽、龙和九头蛇。

高级（advance）：增加部队的攻击力8点打击远古巨兽、龙、九头蛇、天使和恶魔。

专家（expert）：增加部队的攻击力8点打击远古巨兽、龙、九头蛇、天使、恶魔和泰坦。

这是一个专门对付顶级部队的法术,能够大幅度增加己方部队对敌人顶级部队的杀伤力。由魔法实际的效果来看，古代巨兽、龙、九头蛇看来是最容易成为这个法术的受害者，相比之下泰坦则略走运些。

牺牲（Sacrifice）：辅助类法术，五级魔法，消耗25个魔法点。牺牲一支己方非不死系部队并复活另一支已被击倒的部队。

基础（basic）：牺牲一只己方部队,复活生命值为（英雄魔法力＋阵亡部队基础生命值＋3）×牺牲部队的数量。

高级（advance）：牺牲一只己方部队,复活生命值为（英雄魔法力＋阵亡部队基础生命值＋6）×牺牲部队的数量。

专家（expert）：牺牲一只己方部队,复活生命值为（英雄魔法力＋阵亡部队基础生命值＋10）×牺牲部队的数量。

牺牲这个魔法很特别，所以要多介绍一下。其复活部队的数量在计算上比较复杂，使用时大概要心里有个数。使用方法是先点一下己方被击倒的部队，在选取要牺牲的部队就可以了。这里要注意的是被牺牲的部队将永久消失，不会留下尸体在战场上，就是说这个部队全部完蛋了！

召唤火元素（Summon Fire Elemental）：辅助类法术，五级魔法，消耗25个魔法点。召唤火元素参加战斗，一旦召唤则无法召唤其它元素。

基础（basic）：召唤火元素的数量为英雄魔法力×2。

高级（advance）：召唤火元素的数量为英雄魔法力×3。

专家（expert）：召唤火元素的数量为英雄魔法力×4。

火元素的攻防和生命值在四种元素兵中居中游，它对火系魔法是具有免疫力的，但对水系魔法的伤害加倍。

水魔法系：

水系魔法主要侧重于对部队治疗和祝福，没有具有巨大杀伤力的魔法，大多数魔法属于辅助类和冒险类的，对于魔法英雄来说，在四项魔法技能中水系魔法技能也许并不是很重要。不过这并不是说水系魔法中没有出色的魔法，其实象治疗术、水上行走这样的魔法也会在游戏中发挥重要的作用。

祝福术（Bless）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，一级魔法，消耗5个魔法点。

基础（basic）：使己方单一部队的伤害力为最大值。

高级（advance）：使己方单一部队的伤害力为最大值＋1。

专家（expert）：使己方所有部队的伤害力为最大值＋1。

祝福术可使己方部队的伤害力达到最高，一般等级高、伤害幅度差额大的兵种通过祝福术可获得更好的效果，而象那加女王、大天使这类伤害值固定的部队，祝福魔法就显得毫无用处了。能使部队全体祝福也能给战斗带来一些帮助。

驱散术（Dispel）：辅助类法术，一级魔法，消耗5个魔法点。

基础（basic）：消除己方部队所附魔法的影响。

高级（advance）：消除己方或敌方部队所附魔法的影响。

专家（expert）：消除所有部队所附魔法的影响。

驱散魔法是专门用来对付象失明术这样可使本方部队陷于瘫痪状态的魔法的，有时己方部队在战场上还会受到其它象石化、麻痹的影响，驱散术可使部队立刻恢复状态，重新投入战斗。不过驱散术也有个缺点，它会将部队所附的魔法全部化解，部队所带的有益的魔法也会被驱散掉。

治疗术（Cure）：辅助类法术，一级魔法，消耗6个魔法点。消除负面魔法的影响，并有恢复少许HP的功能。

基础（basic）：恢复生命点数为英雄魔法力×5＋10。

高级（advance）：恢复生命点数为英雄魔法力×5＋20。

专家（expert）：恢复生命点数为英雄魔法力×5＋30。

治疗术比起驱散术来有优势，治疗己方部队不仅可以消除负面魔法带来的影响，而且会把这支部队所附的祝福类魔法保留下来，还可以使部队的生命点数有少量的恢复，尤其对高级兵种而言，治疗术有时可以使它们从垂死的边缘拉回来。

御水术（Protection From Water）：辅助类法术，持续时间为英雄的魔法力点数，一级魔法，消耗5个魔法点。

基础（basic）：使己方单一部队受到水系魔法的伤害降低30%。

高级（advance）：使己方单一部队受到水系魔法的伤害降低50%。

专家（expert）：使己方所有部队受到水系魔法的伤害降低50%。

这个魔法在四项防御元素魔法伤害的法术中是作用最小的，因为本来水系魔法就不以杀伤见长，所以这个魔法在战斗中使用的几率确实不高。

召船术（Summon Boat）：冒险类法术，一级魔法，消耗6个魔法点。
基础（basic）：有50%的几率召唤船只。
高级（advance）：有75%的几率召唤船只。
专家（expert）：有100%的几率召唤船只。

召船术在水系魔法技能初级时只能召己方的船，且成功率不高；若水系魔法技能到了高级则即使己方没有船，也可以当即造出一只船来，成功率有75%，这样的情况出现就很不错了，尤其在有海的地图上，会给你带来极大的方便；水系魔法技能到专家级后，自然是随时可以召唤船只了。

冰冻箭（Ice Bolt）：攻击类法术，二级魔法，消耗8个魔法点。
基础（basic）：伤害为英雄魔法力×20+10。
高级（advance）：伤害为英雄魔法力×20+20。
专家（expert）：伤害为英雄魔法力×20+50。

在初期魔法中冰射线的伤害力要略低于闪电，但不是每次造完二级魔法公会后都会有闪电术，这时若有冰射线魔法也不错，况且有时消灭少数敌人时用闪电显的有点浪费魔法点，用冰射线会更适合。

除障术（Remove Obstacle）：辅助类法术，二级魔法，消耗7个魔法点。
基础（basic）：可以除去战场上的障碍物，如树、石头等。
高级（advance）：可以除去火墙。
专家（expert）：可以除去战场上的任何物体。

除去战场上的障碍可以使部队少走不少弯路，不过我看这个法术的实用性也一般，在一些特殊的状况下也许能真的派上用场，不然还不如用急行术来减少行军的时间。

毁船术（Scuttle Boat）：冒险类法术，二级魔法，消耗8个魔法点。
基础（basic）：有50%的几率毁坏一个未被占领的船只。
高级（advance）：有75%的几率毁坏一个未被占领的船只。
专家（expert）：有100%的几率毁坏一个未被占领的船只。

毁坏船只有什么特别的效果吗？如果你比敌人强，直接追上去干掉敌人就是了，也许还能把船留下来。况且就算你把敌人的船只给毁了，敌人英雄还是有可能再召另一只船的。难道说毁船术没用了吗？

虚弱（Weakness）：辅助类法术，持续时间为英雄的魔法力点数，二级魔法，消耗8个魔法点。
基础（basic）：使敌人单一部队的攻击力降低3点。
高级（advance）：使敌人单一部队的攻击力降低6点。
专家（expert）：使敌人所有部队的攻击力降低6点。

虚弱魔法可使敌人部队的攻击力下降，下降6点攻击力代表其伤害力降低30%，若部队全部下降6点攻击将使你在战斗中处于劣势，这个魔法的实际效果比使用诅咒术给对手带来的负面效果还要大，在游戏中敌人有的英雄就专门爱使这种魔法，很讨厌的。

健忘术（Forgetfulness）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，三级魔法，消耗12个魔法点。
基础（basic）：使敌人单一远程部队的一半无法进行远程攻击。
高级（advance）：使敌人单一远程部队无法进行远程攻击。
专家（expert）：使敌人所有远程部队无法进行远程攻击。

这是一种专门对付敌人远程攻击部队的，你可以想象一下当一些专门以远程攻击为主要打击手段的部队失去了远程攻击能力，立刻就会变为一堆废物。若是近距离作战不减半的远程部队还好点，要是象高级小鬼、神射手这样的部队可就惨了！

冰冻环（Frost Ring）：攻击类法术，三级魔法，消耗12个魔法点。在指定位置制造一个冰环，周围部队会遭受打击，但冰环中心内的部队不会有伤害。
基础（basic）：伤害为英雄魔法力×10+15。
高级（advance）：伤害为英雄魔法力×10+30。
专家（expert）：伤害为英雄魔法力×10+60。

这个魔法从伤害范围和杀伤力度都和火球术非常相似，唯一不同的是冰环中心的部队不会受到伤害，这点不同就使得魔法在战斗中的使用和火球术有些区别，有时可以在己方被围攻的部队的位置使用，这样即伤不着自己的部队，又可以达到打击敌方的目的了，而火球术则是打击所有的部队。

高昂（Mirth）：辅助类法术，持续时间为英雄的魔法力点数，三级魔法，消耗12个魔法点。
基础（basic）：使己方单一部队的士气提高1点。
高级（advance）：使己方单一部队的士气提高2点。
专家（expert）：使己方所有部队的士气提高2点。

高昂的士气可以使部队的行动次数增加，这就意味着我方部队对敌人部队的打击次数和打击对象都会增加，尤其在高级兵种的对拼中，谁先高昂一次有时就决定了胜利将站在

自己这一边。这个魔法在专家级水系魔法技能下使用是对战斗有很大帮助的。

传送术（Teleport）：辅助类法术，三级魔法，消耗15个魔法点。
基础（basic）：可将一部队传送至战场的任一地点，但不能穿过城墙和护城河。
高级（advance）：可将一部队传送至战场的任一地点，但不能穿过城墙。
专家（expert）：可将一部队传送至战场的任一地点。
传送术主要是对己方陆战兵种使用，使其可以立刻冲到第一线进行战斗，要不即使速度快的部队往往也要到第二轮才能进行攻击，在战斗中这个魔法特别适用于抢在敌方远程部队进行攻击前将强力地面部队传送到其面前，使其失去远程攻击的优势。

克隆（Clone）：辅助类法术，四级魔法，消耗24个魔法点。可以在战场上复制生物进行战斗，但复制生物一旦被攻击就会消失。
基础（basic）：可以复制1至5级的生物。
高级（advance）：可以复制1至6级的生物。
专家（expert）：可以复制1至7级的生物。
近来国际社会对克隆这个问题讨论的比较多，想不到游戏中竟然也有这样一个魔法。不过仔细一看，发现其实我们在二代中我们就见过了，就是在二代中的镜像术，即把部队一模一样的做一个出来进行战斗，不过克隆出的部队是不禁打的，任何攻击都会使其立即消失。

祈祷术（Prayer）：辅助类法术，持续回合为英雄的魔法力点数，四级魔法，消耗16个魔法点。
基础（basic）：增加己方单一部队的攻击力、防御力和速度各2点。
高级（advance）：增加己方单一部队的攻击力、防御力和速度各4点。
专家（expert）：增加己方所有部队的攻击力、防御力和速度各4点。
说祈祷术是水系魔法中最出色的一个决不为过，祈祷术集合于急行、嗜血、石皮肤等魔法为一体，虽然在单项上提高的程度不如那些魔法多，但毕竟是在一个回合中就实现了使整个部队的实力大增的目的。在水系魔法技能达到专家级的条件下，这个魔法的威力相当大!

水上行走（Water Walk）：冒险类法术，可以使英雄所率领的军队在水上行走，不过必须在回合结束前返回陆地，四级魔法，消耗12个魔法点。
基础（basic）：行走距离为通常移动的60%。
高级（advance）：行走距离为通常移动的80%。
专家（expert）：行走距离为通常移动的100%。

虽然同为四级魔法，但这个魔法比起飞行术还是差了点，无法象飞行术那样能穿山越岭。不过在有的地图上若能在水上行走也是可以省很多事的。

召唤水元素（Summon Water Elemental）：辅助类法术，五级魔法，消耗25个魔法点。召唤水元素参加战斗，一旦召唤则无法召唤其它元素。
基础（basic）：召唤水元素的数量为英雄的魔法力×2。
高级（advance）：召唤水元素的数量为英雄的魔法力×3。
专家（expert）：召唤水元素的数量为英雄的魔法力×4。
水元素的实力也很一般，在看完了四种召唤魔法后，笔者不禁感叹，如果辛辛苦苦将五级魔法公会建造好，却换来了一个召唤魔法，实在是不值得。我真是觉得这类召唤魔法不配归为五级魔法。

图　鉴

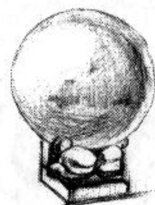
公共魔法


魔箭（Magic Arrow）


察看（Vision）

空气魔法系


急行术（Haste）


显示宝物（View Air）


伪装术 (Disguise)


御气术 (Protection From Air)


瓦解射线 (Disrupting Ray)


空气盾牌 (Air Shield)


幸运 (Fortune)


圣光术 (Destroy Undead)


闪电 (Lighting Bolt)


催眠术 (Hypnotize)


精确 (Precision)


连环闪电 (Chain Lighting)

土魔法系


反击 (Counterstrike)

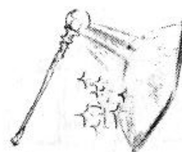

护盾 (Shield)

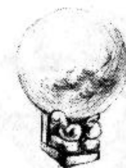

次元门 (Dimension Door)


减速 (Slow)


飞翔 (Fly)


石皮肤 (Stoneskin)

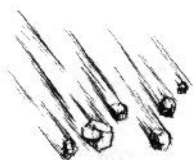

魔镜 (Magic Mirror)


显示资源 (View Earth)


召唤空气元素 (Summon Air Elemental)


流沙 (Quicksand)


复生术 (Animate Dead)


流星雨 (Meteor Shower)

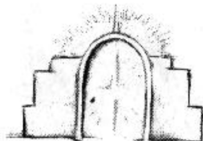

御土术 (Protection From Earth)


复活术 (Resurrection)


反魔法 (Anti Magic)


悲痛 (Sorrow)


地震 (Earthquake)


回城 (Town Portal)


引力护盾 (Force Field)

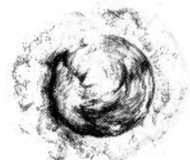

破裂术 (Implosion)


召唤土元素 (Summon Earth Elemental)


火墙 (Fire Wall)

火魔法系


嗜血术 (Bloodlust)


火球 (Fire Ball)


诅咒 (Curse)


布雷 (Land Mine)


御火术 (Protection From Fire)


灾祸 (Misfortune)


失明术 (Blind)


末日法术 (Armageddon)


发狂术 (Berserk)


牺牲 (Sacrifice)


火盾 (Fire Shield)


召唤火元素 (Summon Fire Elemental)


狂暴术 (Frenzy)


地狱火 (Inferno)


屠龙术 (Slayer)

水魔法系


祝福术 (Bless)


驱散术 (Dispel)


治疗术 (Cure)


御水术 (Protection From Water)


虚弱 (Weakness)


召船术 (Summon Boat)


健忘术 (Forgetfulness)


冰冻箭 (Ice Bolt)


冰冻环 (Frost Ring)


除障术 (Remove Obstacle)


高昂 (Mirth)


毁船术 (Scuttle Boat)


传送术 (Teleport)



克隆 (Clone)



水上行走 (Water Walk)



祈祷术 (Prayer)



召唤水元素 (Summon Water Elemental)

技能篇

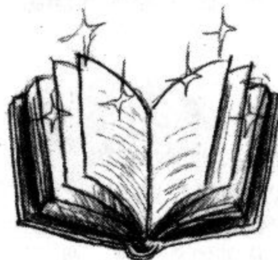
在三代里技能大体被分为2种，主要技能和第二技能。

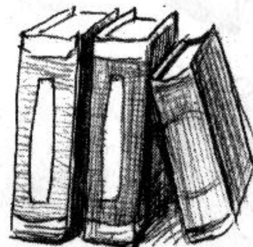
这里评价一个英雄能力的高低，由4项数值来表示，被称为主要技能：攻击力、防守力、魔法力和知识值。当然了，这4项技能的增长，和英雄本身的种族很有关系。其具体的体现在游戏的帮助中已有很详细的介绍。这里我只想重点介绍一下所谓的第2技能，也就是我们可以自由选择的那28种技能。在三代中，由于技能数量较前作成倍地增加，且其魔法体系的改变，在技能的选择上（每位英雄只能学得其中的8种），就显得更加重要。比如说，属于土系魔法的石头皮肤，由于英雄土系魔法技能等级的不同，其效果大相径庭。下面我就这28种技能，为大家做一简要的介绍。

主要技能


攻击力


防守力


魔法力


知识值

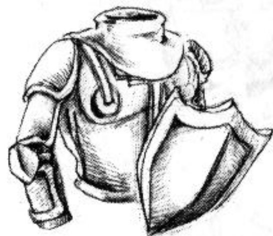
第二技能



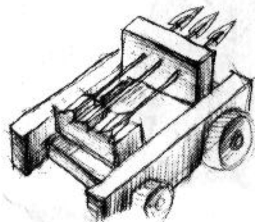
空气魔法(Air Magic)：增加空气魔法的威力及降低魔法点的消耗。一级空气魔法降低1点魔法点消耗。二级低2点魔法点消耗。三级降低3点魔法点消耗。四级降低4点魔法点消耗。五 级降低5点魔法点消耗。最值得学习的技能之一，空气系魔法的加速术，对于改变部队出手的顺序，其至关重要的作用。



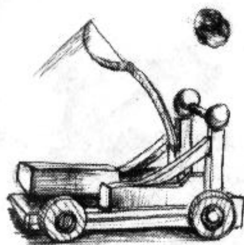
箭术(Archery)：增加远程部队及战争武器的攻击力。基础：增加10%。高级：增加20%。专家：增加30%。本作中地图加大，射击部队部队的作用大大增强，成为决定战斗胜负的重要力量，箭术好坏决定了射击部队能否增加对敌伤害无疑成为英雄必修课。



防御(Armorer)：降低敌人对己方部队的伤害。基础：降低10%。高级：降低25%。专家：降低50%。降低近战时敌人对己方部队的伤害，由于绝大多数情况下部队的近身肉搏不可避免，此项技能因而十分有用。



炮术(Artillery)：可以手动控制巨箭车攻击目标，每回合可攻击两次并增加双倍威力几率。基础：50%出现双倍威力。高级：75%出现双倍威力。专家：每回合均为双倍威力。由于巨箭车的威力偏小，故可不作选择。



弹道学(Ballistics)：可以手动控制攻击目标，并增加攻击次数、伤害力和精确度。基础：攻击一次，击中城墙机率为60%，最大攻击力机率为50%，除非城墙全破，否则击中箭塔的机率低于60%。高级：攻击两次，其余同上。专家：攻击两次，均为最大威力；击中城墙机率为75%，除非城墙全破，否则击中箭塔机率为75%。鉴于三代箭塔威力的增强，所以可将弹道学作为必修课之一。



外交(Diplomacy)：可以增加中立部队加人的几率，并降低所需的花费。基础：25%加人，花费降低20%。高级：50%加人，花费降低40%。专家：100%加人，花费降低60%。由于专家级100%的加人，所以很值得一学。



鹰眼(Eagle Eye)：让英雄可以学会敌方的法术。基础：40%机率学会二级魔法。高级：50%机率学会三级魔法。专家：60%机率学会4级魔法。三代中感觉通过鹰眼技能学得法术的概率极低，而游戏后期魔法塔普遍建成时此项技能又变得无用，所以，我是不会去学。



泥土魔法(Earth Magic)：增加土元素魔法的威力并降低消耗魔法点。一级土魔法降低1点魔法点消耗。二级降低2点魔法点消耗。三级降低3点魔法点消耗。四级降低4点魔法点消耗。五级降低5点魔法点消耗。同样为最实用技能之一，这在很大程度上加强了土系魔法的威力。



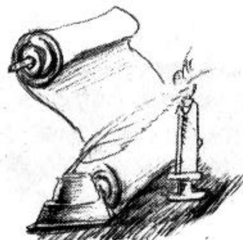
地税(Estates)：可以增加每日收入。基础：每天加125个金币。高级：每天加250个金币。专家：每天加500个金币。虽然是杯水车薪，但鉴于在三代中我总是觉得缺钱，此项技能还是可以一学的，总比没有强吧。



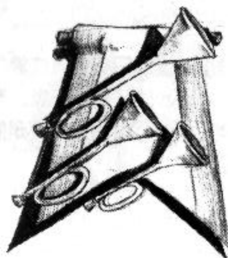
火魔法(Fire Magic)：增加火元素魔法的威力并降低消耗魔法点。一级降低1点魔法点消耗。二级降低2点魔法点消耗。三级降低3点魔法点消耗。四级降低4点魔法点消耗。五级降低5点魔法点消耗。由于火系魔法偏向于攻击性，所以我推荐魔法师型的英雄应首学此项技能。



医疗(First Aid)：当英雄使用医疗帐篷时获得额外效果并可以指定医疗目标。基础：最多增加50点生命值。高级：最多增加75点生命值。专家：最多增加100点生命值。可以作为可学可不学的技能。



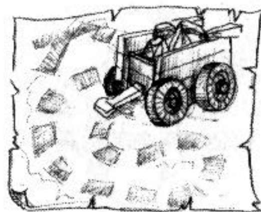
理解(Intelligence)：增加英雄魔法力的最大值。基础：增加最大魔法点25%。高级：增加最大魔法点50%。专家：最大魔法点翻倍。同样也是魔法型的英雄首学魔法。因为到了专家级，就等于知识加倍了。



领导(Leadership)：增加所带部队的士气，亡灵巫师和死亡骑士无法习得此项技巧。基础：加1点士气。高级：加2点士气。专家：加3点士气。战争最后是需要军队来说话的，所以靠提升士气以增加攻击机会的此项技能很重要，需要注意的是亡灵巫师和死亡骑士无法习得此项技巧。



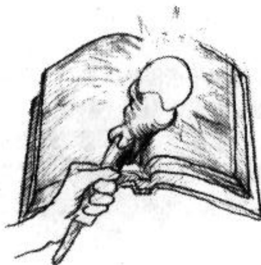
学习术(Learning)：增加英雄战斗中所得经验值。基础：可增加5%。高级：可增加10%。专家：可增加15%。由于所提升的幅度过小，似乎不值得去浪费一个位置。



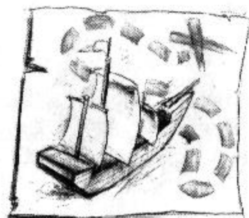
后勤术(Logistics)：增加英雄陆上移动力。基础：增加10%移动力。高级：增加20%移动力。专家：增加30%移动力。被我列为首学技能之一，因为只有移动力较高的英雄，打敌人才能追得上，躲也躲的开。



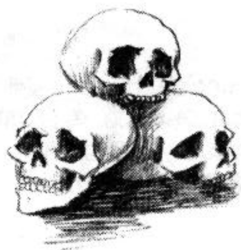
幸运(Luck)：增加所带部队的运气及双倍攻击的机会。基础：加1点幸运。高级：加2点幸运。专家：加3点幸运。增加幸运的能力也同样重要，理由同上，关键时刻的攻击力加倍足以影响战局，值得一学。



神秘学(Mysticism)：增加英雄每日魔法值恢复的点数。基础：每日恢复2点。高级：每日恢复3点。专家：每日恢复4点。可学可不学，因为虽然魔法并不是很多，但回城的机会还是有的。



航海术(Navigation)：增加英雄海上移动力。基础：加50%行动力。高级：加100%行动力。专家：加150%行动力。视情况而定，如果这一关全是大陆，你学它作什么?



召魂术(Necromancy)：可将战斗中死亡的部队转为骷髅兵。基础：转化10%。高级：转化20%。专家：转化30%。建议亡灵巫师族的英雄首学，其它还是大可不必了。



进攻学(Offense)：增加我方近战部队的杀伤力。基础：增加10%。高级：增加20%。专家：增加30%。攻击型英雄首选技能之一。视具体情况而定。



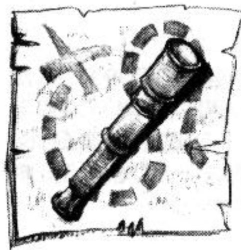
探路术(Pathfinding)：减少地形对英雄移动力的影响。基础：减少33%。高级：减少67%。专家：减少100%。和航海术一样，视情况而定。



抗魔术(Resistance)：使敌方所施攻击性法术可能失效。基础：5%的机率不受影响。高级：10%的机率不受影响。专家：20%的机率不受影响。由于三代中魔法的作用加强了，所以有机会还是学一下吧。



学者(Scholar)：使英雄相遇时可以相互学习对方的法术。基础：可交换二级魔法。高级：可交换三级魔法。专家：可交换四级魔法。总的来说，为它而占一个空位，不值得。



侦察术(Scouting)：增加英雄的视野范围。基础：加1格。高级：加2格。专家：加3格。似乎每一代，它都是最没用的技能之一。同样不推荐学。



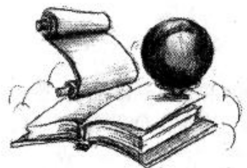
巫术(Sorcery): 增加英雄所施攻击性魔法的攻击力。基础: 增加5%。高级: 增加10%。专家: 增加15%。在魔法值较高时，此项技能作用很大，同样还是取决于你的英雄类别。



战术学(Tactics): 使英雄能在开战前重新布置整理自己的部队。等级高于敌方三级则可以在7格范围内排列。战术等级高于敌方二级则可以在5格范围内排列。战术等级高于敌方一级则可以在3格范围内排列。战术等级和敌方相当则只能选择是紧缩还是分散队型。三代中最重要的技能之一，由于三代中改变了飞行和远射部队的设定，所以推荐首学此技能。



水魔法(Water Magic): 增加水魔法威力及降低魔法点的消耗。一级降低1点魔法点消耗。二级降低2点魔法点消耗。三级降低3点魔法点消耗。四级降低4点魔法点消耗。五级降低5点魔法点消耗。鉴于魔法体系的改变，此项技能还是有必要一学的。



智慧术(Wisdom): 使英雄能学习更高级的魔法。基础: 可以学习三级魔法。高级: 可以学习四级魔法。专家: 可以学习五级魔法。可以说这是最重要的技能了，因为你的智慧不够，就谈不上什么魔法，这在增强了魔法作用的三代，当然是首学。

宝物篇

三代中宝物共有122种，每位英雄随身可带64件宝物，采用了类似《暗黑破坏神》的物品装备系统，可以让你很方便地在身体不同部位装备不同的宝物（港台又称为“纸娃娃系统”），此外还可带4种战争武器、1本魔法书和特殊宝物潘多拉魔盒（Pandora Box），除魔法书和潘多拉魔盒外，其余均可在英雄间交换。

根据物品的作用、价值高低，三代把中非特殊宝物设定为4类，从具体分类情况来看，基本可以按照不同的类别区分物品价值的大小：

1.Relic：古代神圣遗物，最难得到，游戏中共有23种，为方便叙述，以下列表中称为“超级宝物”。

2.Major Artifact：重要宝物，比较难得，共有39种，以下称为“高级宝物”。

3.Minor Artifact：次要宝物，共有21种，以下称为“中级宝物”。

4.Treasure Artifact：普通宝物，即在打开宝箱时可能得到的宝物，共有37种，以下称为“初级宝物”。

从物品用处来说，可以分为增加英雄技能、影响魔法效果、增加资源、增加兵种产量和特殊效果等几大类；从装备位置来看，可装备包括头部（1件）、颈部（1种）、左手（1件）、右手（1件）、手指（2件）、身体（1件）、肩部（1件）、脚部（1件）和佩带（4件）几部分，即64件宝物中的13件。需要特别注意的是：所有宝物都需要装备才能生效，例如各种生产资源的宝物，此外，除资源生产类和增加英雄技能类宝物外，重复装备2件同种物品不会带来加倍的效果。

宝物对于提升英雄的技能非常重要，例如得到攻防各加3的宝物后，相当于英雄平空升了6级，这些属性将加到每一个带领的部队身上，而宝物的特效更可大大影响战斗进程，例如使士气、运气各加3的项链会改变战争的进程。

同前作一样，宝物并非唾手可得，有时需要捡宝英雄具有领导或智慧技能；有时需要用花钱和资源买，还有的宝物有部队守护（电脑告诉你），要用武力抢夺，不过突然跑出50个流氓的事不会出现了，由你选择是否战斗。同前作不同的是，单纯降低参数或带来恶运的宝物不再出现，也使玩家不必用LS神功避免捡到倒霉宝物了。

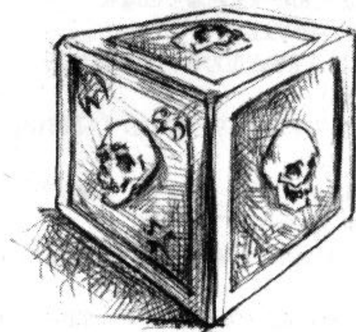
野外的黑市中可以用钱或资源交换宝物，在精灵族和男巫族城堡中的特殊建筑“宝物市场”有同样效果，但是买不到古代神圣遗物级的宝物。在每月的开始，这些地方出售宝物的种类都会全部更新，而所有这些地方的宝物库是相通的，换言之在其中一个地方买到某宝物后其它地方就没有了，应该注意。就地图上随机产生的宝物而言，感觉有几种宝物出现的机率非常低，几乎趋于零，包括泰坦之剑、泰坦之甲、审判之剑、敏捷项链和血瓶，不知是否是程序的问题，有兴趣的玩家可以试试。

三代中首次加入的宝物事件也是令人激动的新要素，有简单的情节例如被某人委托找到某件宝物，完成可得到奖赏，有时奖赏会是10个天使！不过要是觉得宝物好也可以自己留下，之间取舍就看你了。

作为高级宝物的军团之头在帮助文件中说明是使6级部队每周增长数量加1，而实际增长数是5，这样6级部队的周增长量甚至超过了5级部队，值得特别关注。

宝物一览表（按宝物装备位置区分）

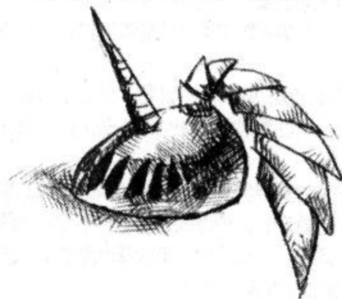
特殊宝物：



潘朵拉魔盒（Pandora Box）：打开后可能遇到任何敌人或得到任何物品，帮助文件中说的可以把任何东西装入其中，指的是在游戏设计地图时可以把部队、宝物等任何东西设定在盒子里。潘多拉魔盒打开后发生事件，然后即消失。

头部：

可佩戴10种盔、冠中的一件,其中不乏良品，具体如下:



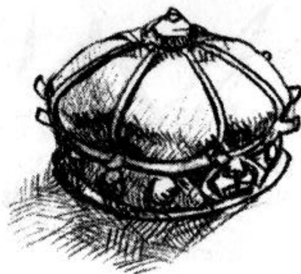
独角头盔（Helm of the Alabaster Unicorn）：英雄的知识加1，初级宝物。



骷髅金盔（Skull Helmet）：英雄的知识加2，初级宝物。



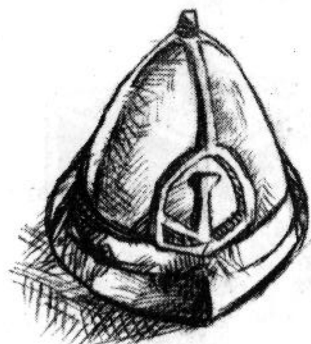
混沌之盔（Helm of Chaos）：英雄的知识加3，中级宝物。



教皇之冠（Crown of the Supreme Magi）：英雄的知识加4，中级宝物。



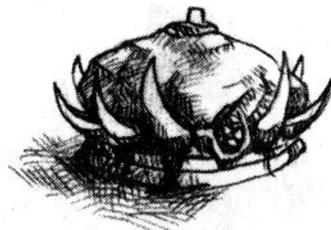
地狱火头盔（Hellstorm Helmet）：英雄的知识加5，高级宝物。



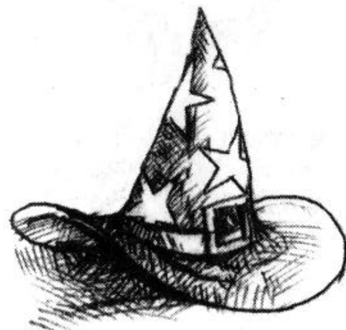
船长之帽（Sea Captain's Hat）：增加英雄的海上移动力，允许使用召船术和毁船术，经过旋涡时部队不会受到损害，超级宝物。



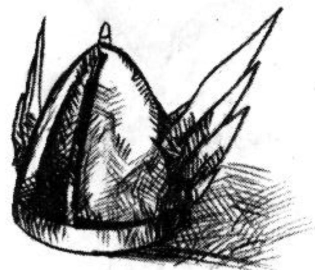
雷电头盔（Thunder Helmet）：英雄的知识加10，但法力减2，超级宝物。



龙牙之冠（Crown of Dragontooth）：英雄的知识和魔法各加4，超级宝物。



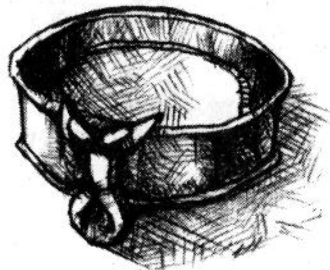
演讲家之帽（Spellbinder's Hat）：允许英雄使用所有的5级魔法，超级宝物。



圣光之盔（Helm of Heavenly Enlig-htenment）：英雄的所有指数加6，属极品，是游戏中最好的一件宝物，超级宝物。

颈部：

可佩戴17种项链、饰物中的一件，具体如下：



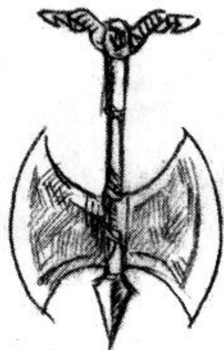
咒语项圈（Collar of the Conjuring）：使战场上魔法效果延长1回合，初级宝物。



魔法护身符（Amulet of the Undertaker）：使英雄的召魂技能提高5%，初级宝物。



神圣饰物（Pendant of Holiness）：使部队对诅咒魔法免疫，初级宝物。



沉着饰物（Pendant of Dispassion）：使部队对发狂魔法免疫，初级宝物。



自由饰物（Pendant of Free Will）：使部队对催眠魔法免疫，初级宝物。



回忆饰物（Pendant of Total Recall）：使部队对健忘魔法免疫，初级宝物。



生命饰物（Pendant of Life）：使部队对死亡波浪魔法免疫，初级宝物。



死亡饰物（Pendant of Death）：使（不死系）部队对圣光术免疫，初级宝物。



消除饰物（Pendant of Negativity）：使部队对闪电魔法和连环闪术魔法免疫，因为闪电魔法是容易学到的最常用的攻击性法术，所以此件宝物十分有用，高级宝物



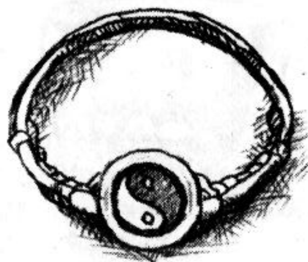
魔眼饰物（Pendant of Second Sight）：使部队对失明魔法免疫，因为失明魔法是战场上非常常用的和有效的魔法，所以这件宝物比一般魔法免疫饰物更为有用，高级宝物。



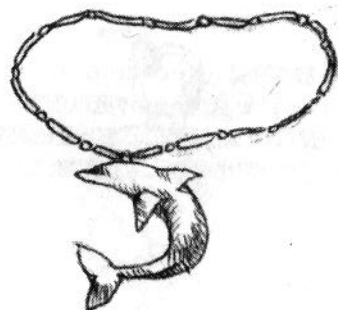
敏捷项链（Necklace of Swiftness）：使战场上所有部队的速度加1，部队速度增加后可以改变出手的次序，所以这件宝物也很有用，初级宝物。



元首徽章（Statesman's Medal）：降低投降时须花费的赎身费用，高级宝物。



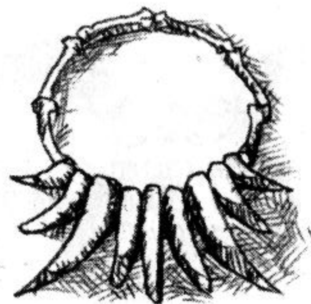
抵抗饰物（Garniture of Interference）：英雄的抗魔法能力提高5%，高级宝物。



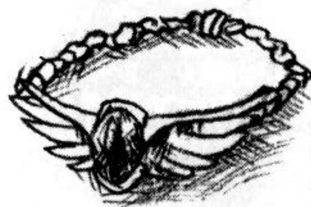
导航项链（Necklace of Ocean Guidance）：增强英雄海上移动力，高级宝物。



勇气饰物（Pendant of C-ourage）：英雄的士气、幸运各加3，高级宝物。



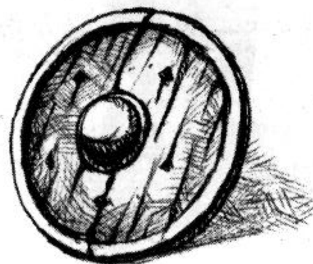
龙牙项链（Necklace of D-ragonteeth）：英雄的知识、法力各加3，高级宝物。



天国项链（Celestial Necklace of Bliss）：使英雄的所有指数加3，超级宝物。

左手：

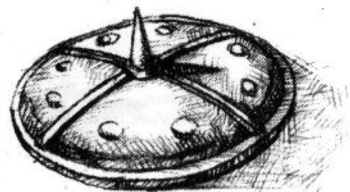
可持8种防御性武器中的一件，具体如下：



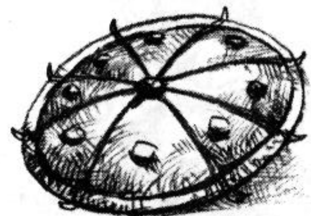
矮人之盾（Shield of the Dwarven Lords）：英雄的防御力加2，初级宝物。



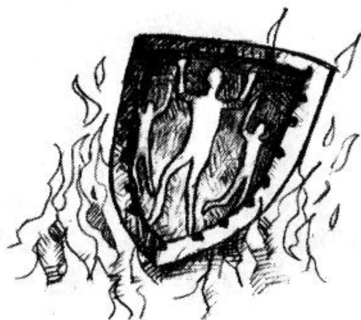
死亡之盾（Shield of the Yawn-ing Dead）：英雄的防御力加3，中级宝物。



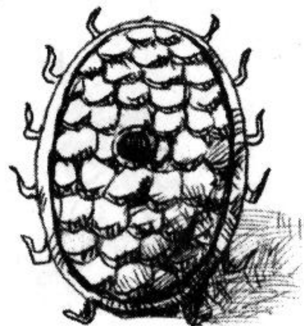
国王之盾（Buckler of the Gnoll King）：英雄的防御力加4，中级宝物。



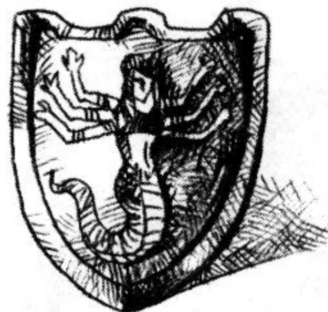
狂暴圆盾（Targ of the Rampaging Ogre）：英雄的防御力加5，高级宝物。



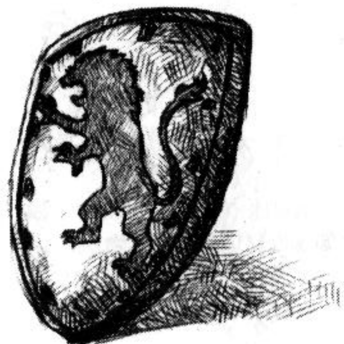
诅咒之盾（Shield of the Damned）：英雄的防御力加6，高级宝物。



龙鳞之盾（Dragon Scale Shield）：英雄的攻击力、防御力各加3，高级宝物。



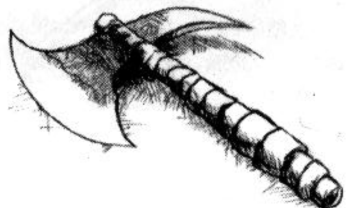
护卫之盾（Sentinel's Shield）：英雄的防御力加12，但攻击力减3，超级宝物。



狮纹金盾（Lion's Shield of Courage）：英雄的所有的指数加4，超级宝物。

右手:

可持8种攻击性武器中的一件，具体如下:



半人马斧（Centaur's Axe）：英雄的攻击力加2，初级宝物。



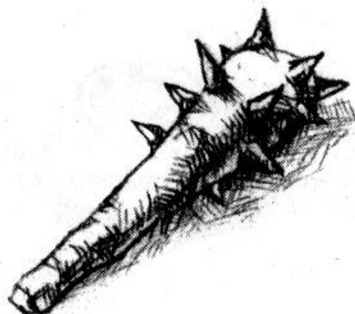
死亡之剑（Blackshard of the Dead Knight）：英雄的攻击力加3，中级宝物。



大链枷（Greater Gnoll's Flail）：英雄的攻击力加4，中级宝物。



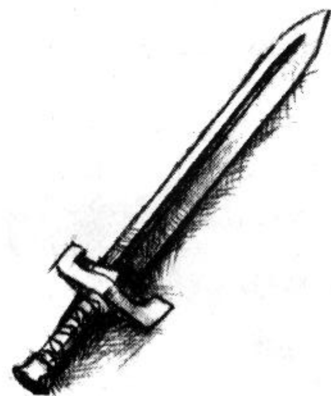
龙火之剑（Red Dragon Flame Tongue）：英雄的攻击力和防御力各加2，中级宝物。



恶魔之棒（Ogre's Club of Havoç）：英雄的攻击力加5，高级宝物。



地火之剑（Sword of Hellfire）：英雄的攻击力加6，高级宝物。



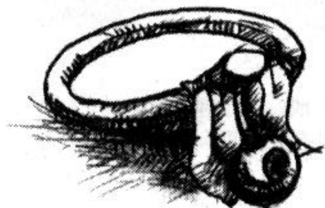
泰坦之剑（Titan's Gladius）：英雄的攻击力加12，但防御力减3，超级宝物。



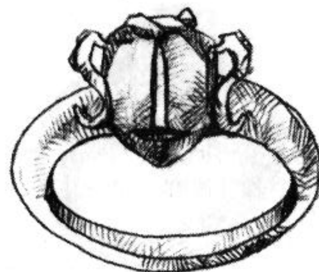
审判之剑（Sword of Judgement）：英雄的所有指数各加5，超级宝物。

手指：

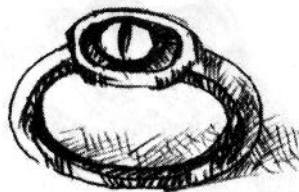
双手可各佩戴10种戒指、手套中的一件，具体如下：



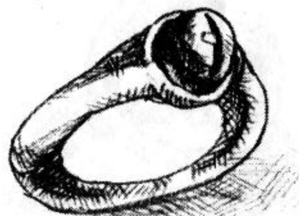
咒语之戒（Ring of Conjuring）：使战场上魔法效果延长2回合，初级宝物。



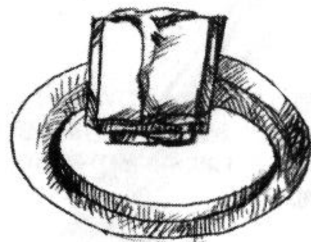
活力之戒（Ring of Vitality）：使所有部队的生命值上限加1，当初级部队数量很多时，总体增加的生命值将很可观，初级宝物。



安静龙眼之戒（Quiet Eye of the Dragon）：英雄的攻击力和防御力各加1，初级宝物。



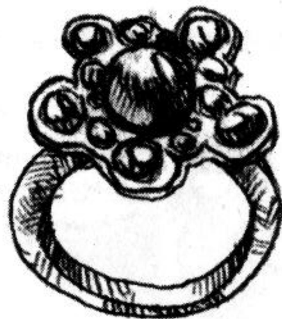
寂静龙眼之戒（Still Eye of the Dragon）：使部队的士气、幸运各加1，初级宝物。



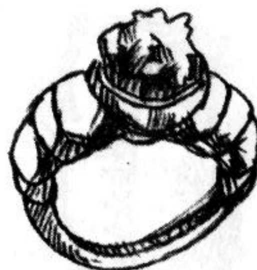
生命之戒（Ring of Life）：使所有部队的生命值上限加1，中级宝物。



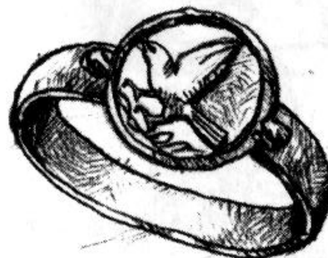
骑士手套（Equestrian's Gloves）：增加英雄在陆地上的移动力，中级宝物。



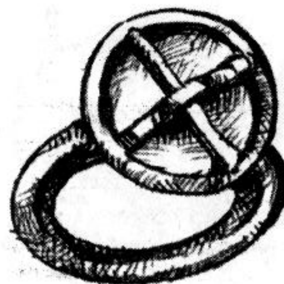
宝石之戒（Ring of Infinite Gems）：每天宝石产量加1，高级宝物。



硫磺戒指（Eversmoking Ring of Sulfur）：每天硫磺产量加1，高级宝物。



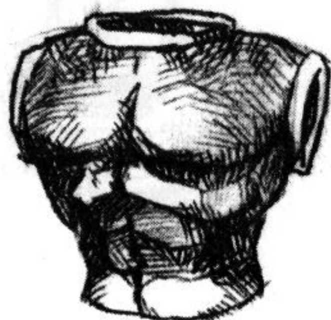
外交官之戒（Diplomat's Ring）：降低招募中立部队的费用，高级宝物。



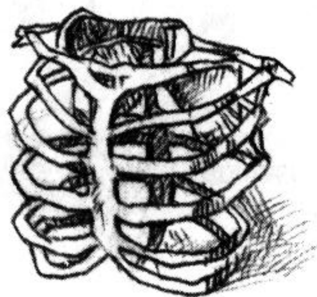
旅行之戒（Ring of the Wayfarer）：战斗中所有部队的速度加1，高级宝物。

身体：

可装备8种铠甲中的一件，具体如下：



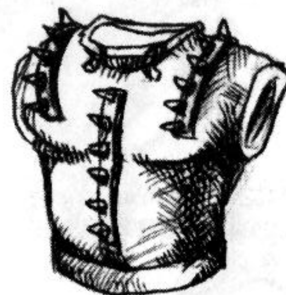
橡木胸甲（Breastplate of Petrified Wood）：英雄的法力加1，初级宝物。



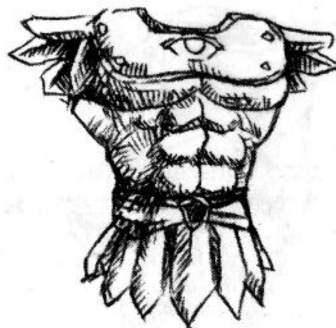
骨甲（Rib Cage）：英雄的法力加2，中级宝物。



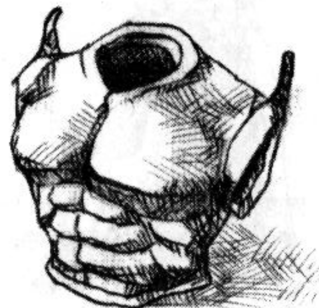
蛇怪之甲（Scales of the Greater Basilisk）：英雄的法力加3，中级宝物。



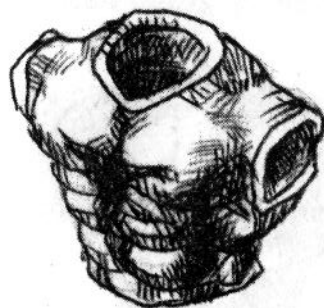
奇迹胸甲（Armor of Wonder）：英雄的所有指数加1，中级宝物。



独眼怪王之甲（Tunic of the Cyclops King）：英雄的法力加4，高级宝物。



硫磺护甲（Breastplate of Brimstone）：英雄的法力加5，高级宝物。



泰坦之甲（Titan's Cuirass）：英雄的法力加10，但知识减2，超级宝物。



龙鳞铠甲（Dragon Scale Armor）：英雄的攻击力、防御力各加4，超级宝物。

肩部：

可装备9种斗篷、披风中的1件，具体如下：



咒语斗篷（Cape of Conjuring）：使战场上魔法效果多延续3回合，初级宝物。



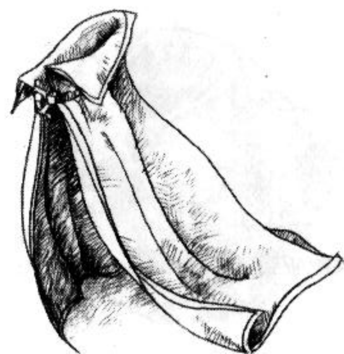
吸血鬼斗篷（Vampire's Cowl）：英雄的召魂技能增加10%，中级宝物。



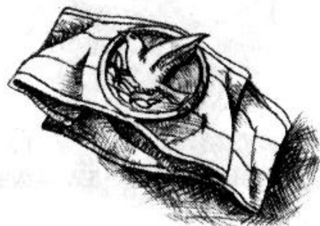
龙翼披风（Dragon Wing Tabard）：英雄的知识、法力各加2，中级宝物。



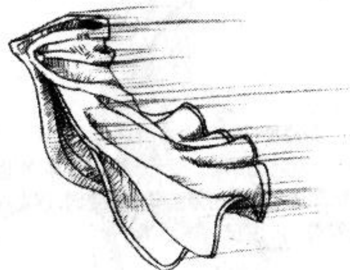
免疫披风（Recanter's Cloak）：使敌我双方在战场上都无法使用3级或3级以上的魔法，在对付强力魔法英雄时，这是很有效的一件宝物，高级宝物。



水晶斗篷（Everflowing Crystal Cloak）：每天水晶产量加1，高级宝物。



使者腰带（Ambassador's Sash）：降低招募中立部队的费用，高级宝物。



速度披风（Cape of Velocity）：使战场上所有部队的速度加2，高级宝物。



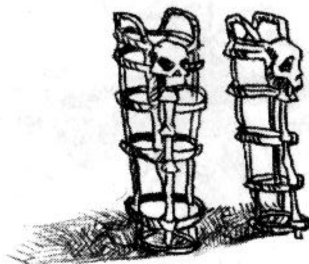
阴阳外套（Surcoat of Counterpoise）：英雄的抗魔技巧增加10%，高级宝物。



天使之翼（Angel Wings）：可使英雄飞行，从而不受地形的限制，相当于每回合自动施展一次飞行术，十分有用，超级宝物。

脚部：

可装备6种鞋中的一件，具体如下：



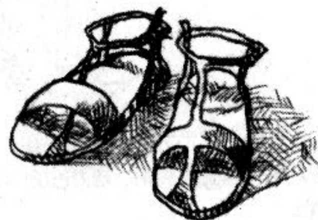
龙骨之靴（Dragonbone Greaves）：英雄的知识、法力各加1，初级宝物。



加速之靴（Boots of Speed）：增加英雄在陆地上的移动力，中级宝物。



死亡之靴（Dead Man's Boots）：英雄的召魂技能增加15%，高级宝物。



圣徒之鞋（Sandals of the Saint）：英雄的所有指数加2，超级宝物。



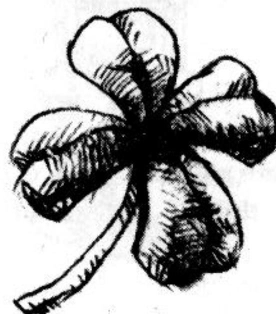
飘浮之靴（Boots of Levitation）：使英雄可以在水上行走，但并不能在水面停留，当行动终点是陆地时才生效即允许英雄跨越水面，超级宝物。



磁性之靴（Boots of Polarity）：英雄的抗魔技巧增加15%，超级宝物。

佩带：

可装备44种物品中的四件，因物品种类较多，按用途分列如下：



幸运苜蓿（Clover of Fortune）：使部队的幸运值加1，初级宝物。



幸运雕像（Ladybird of Luck）：使部队的幸运值加1，初级宝物。



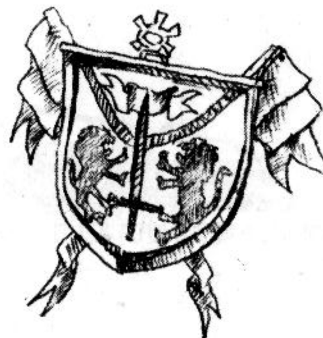
预言卡片（Cards of Prophecy）：使部队的幸运值加1，初级宝物。



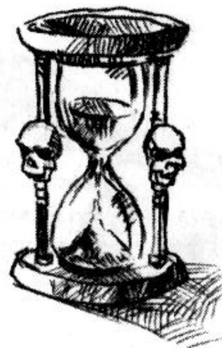
勇气徽章（Badge of Courage）：使部队的士气加1，初级宝物。



英勇之碑（Glyph of Gallantry）：使部队的士气加1，初级宝物。



勇猛徽章（Crest of Valor）：使部队的士气加1，初级宝物。



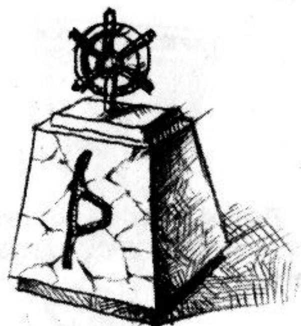
恶运沙漏（Hourglass of the Evil Hour）：使敌我双方在战场上都不受幸运因素的影响，初级宝物。



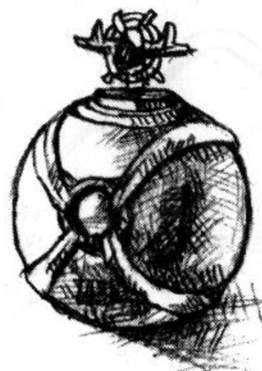
压抑精灵（Spirit of Oppression）：消除战场上敌我双方所有士气因素的影响，在对付士气高昂的部队时还是有用的，初级宝物。



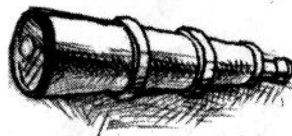
魔法徽章（Charm of Mana）：使英雄每天额 外恢复1点魔法值，初级宝物。



魔力护符（Talisman of Mana）：使英雄每天额外恢复2点魔法，初级宝物。



神秘魔球（Mystic Orb of Mana）：使英雄每天额外恢复3点魔法值，初级宝物。



了望镜（Spyglass）：使英雄视野加1，用处不大,初级宝物。



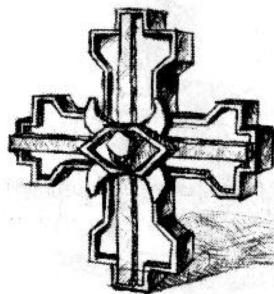
望远镜（Speculum）：使英雄视野加1，用处不大,初级宝物。



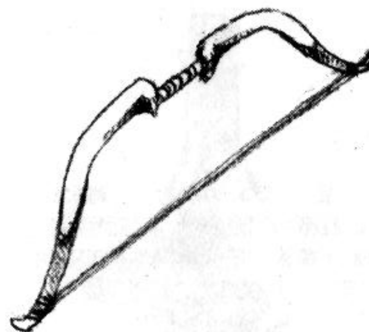
感知之鸟 (Bird of Perception)：英雄的鹰眼技能增加5%，初级宝物。



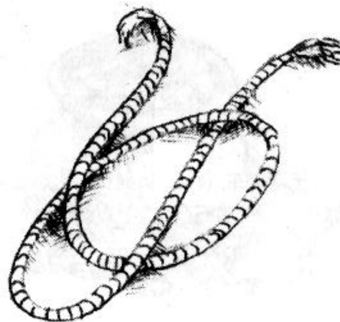
守夜人像 (Stoic Watchman)：英雄的鹰眼技能增加10%，初级宝物。



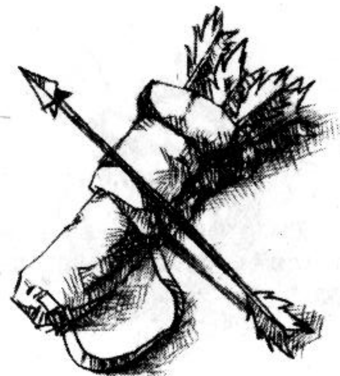
认定徽章 (Emblem of Cognizance)：英雄的鹰眼技能增加15%，中级宝物。



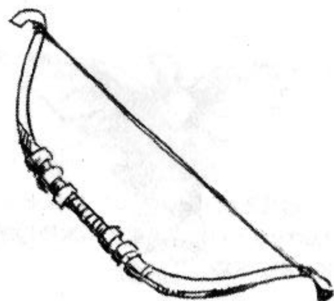
樱桃木弓 (Bow of the Elven Cherrywood)：英雄的箭术技巧增加5%，初级宝物。



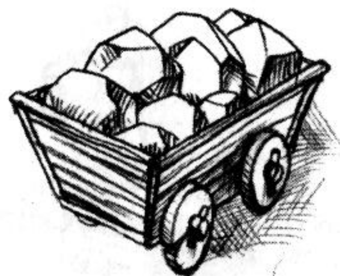
独角兽索 (Bowstring of the Unicorn's Mane)：英雄的箭术技巧增加10%，中级宝物。



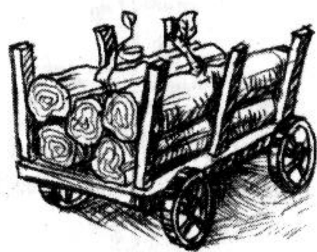
天使羽箭 (Angel Feather Arrows)：英雄的箭术技巧增加15%，高级宝物。



金弓（Golden Bow）：消除障碍物对远程部队攻击的影响，所有远程射击攻击力均不减少，对于战斗中发挥射击部队的威力非常有用,高级宝物。



无尽矿车（Inexhaustible Cart of Ore）：每天矿石产量加1，中级宝物。



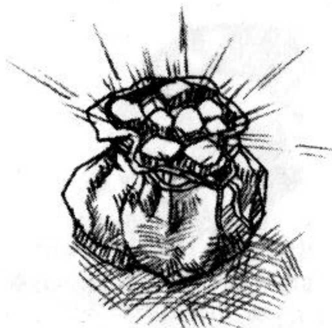
无尽木材马车（Inexhaustible Cart of Lumber）：每天木材产量加1，中级宝物。



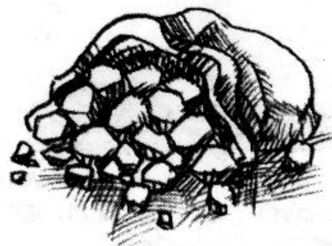
无尽水银瓶（Everpouring Vial of Mercury）：每天水银产量加1，高级宝物。



小钱袋（Endless Purse of Gold）：每天增加500个金币收人，高级宝物。



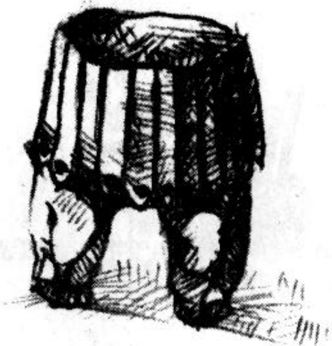
聚金包（Endless Bag of G-old）：每天增加750个金币收人，高级宝物。



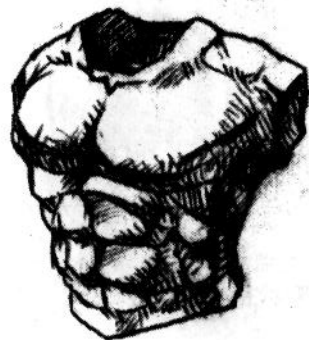
聚金袋 (Endless Sack of Gold)：每天带来1000个金币的收入，超级宝物。



军团之腿 (Legs of Legion)：使英雄所在城的2级部队 每周增长数量加5，初级宝物。



军团之腰 (Loins of Legion)：使英雄所 在城的3级部队每周增长数量加4，中级宝物。



军团之躯 (Torso of Legion)：使英雄所在城的4级部队每周增长加3，中级宝物。



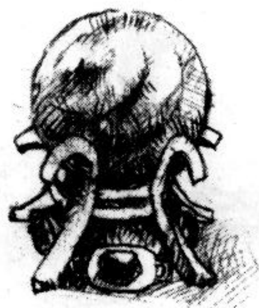
军团之臂 (Arms of Legion)：使英雄所在城的5级部队每周增长加2，高级宝物。



军团之头 (Head of Legion)：使英雄所在城的6级部队每周增长数量加5，高级宝物。



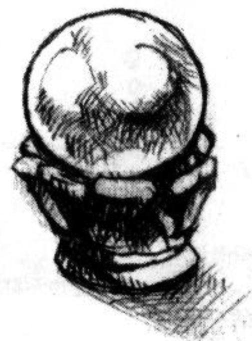
血瓶（Vial of lifeblood）：使所有部队的生命值加2，高级宝物。



火系魔球（Orb of Tempestuous Fire）：使火系魔法伤害力增加50%，高级宝物。



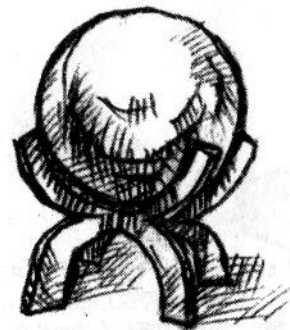
水系魔球（Orb of Driving Rain）：使水系魔法伤害力增加50%，高级宝物。



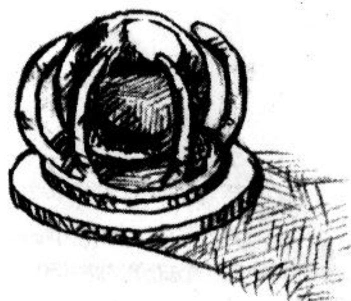
空气魔球（Orb of the Firmament）：使空气魔法伤害力增加50%，高级宝物。



土系魔球（Orb of Silt）：使土系魔法伤害力增加50%，高级宝物。



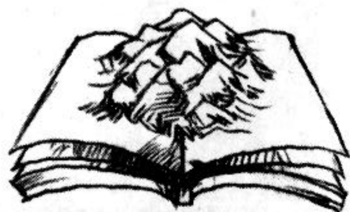
永恒魔球（Sphere of Permanence）：使部队对驱散魔法免疫，高级宝物。



弱点魔球（Orb of Vulner-ability）：消除战场上所有生物天生的魔法抗性，超级宝物。



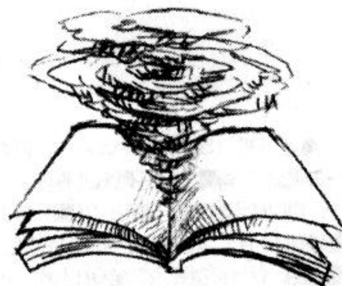
火系魔法书（Tome of Fire Magi-c）：记载了所有的火系魔法，超级宝物。可以令拥有者使用所有的火系魔法。



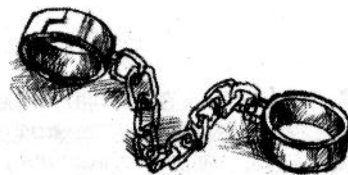
土系魔法书（Tome of Earth Magic）：记载了所有的土系魔法，超级宝物。可以令拥有者使用所有的土系魔法。



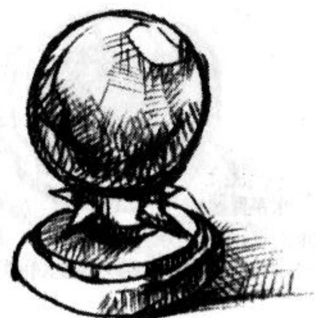
水系魔法书（Tome of Water Magic）：记载了所有的水系魔法，超级宝物。可以令拥有者使用所有的水系魔法。



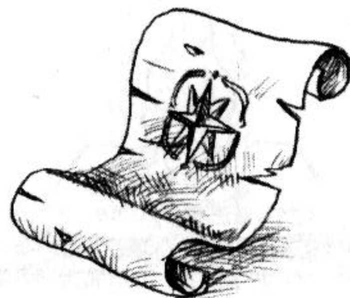
空气系魔法书（Tome of Air Mag-ic）：记载了所有的空气魔法，超级宝物。可以令拥有者使用所有的空气系魔法。



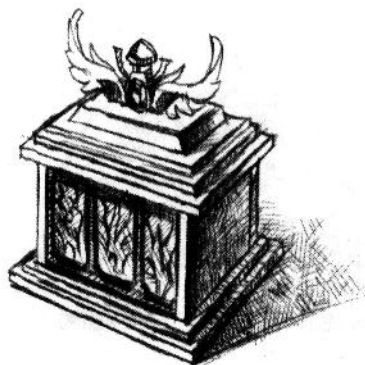
战争镣铐（Shackles of War）：阻止敌我双方在战场上撤退或投降，非常有用，使全歼敌人成为可能，高级宝物。



禁止魔球（Orb of Inhibition）：使敌我双方在战场上无法使用任何魔法，让强大的魔法英雄无用武之地，非常有用，超级宝物。



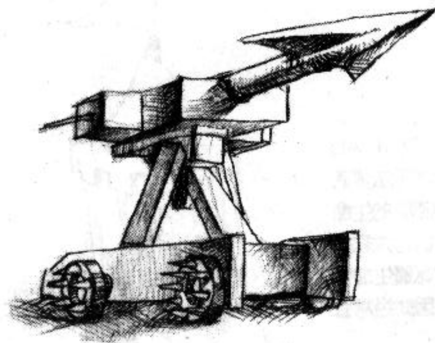
魔法卷轴（Spell Scroll）：随机增加一种魔法，在有魔法书并佩戴此卷轴的情况下，可以使用卷轴上的魔法（如果只是携带卷轴则不行）。可能是因为卷轴上的魔法是随机的，可能很重要也可能没什么用，因此此物品在分类中并不属于四类宝物任何一类。



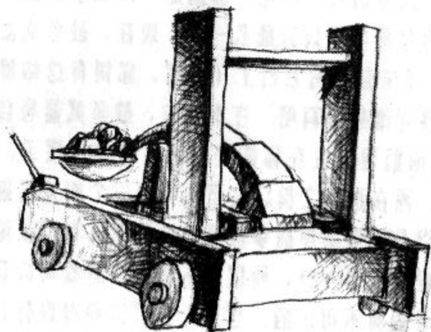
圣杯（Grail）：在游戏中拼方尖塔藏宝图后挖到的终极宝物，允许在城堡中免费建造终极建筑，建成后会给你带来极大帮助，详情见建筑篇。不同种族各有区别，原则上每张地图上只有一件圣杯。

武器篇

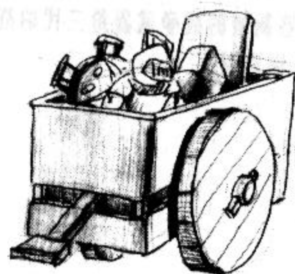
游戏在三代中新加入了战争武器（War Weapon）的概念。那么，什么叫作战争武器呢？玩家们还记得二代中的投石车吧？那就是一种战争武器。只不过在前代，你无法控制它，而且种类也只有那么一种。现在，战争武器的种类增加到了3种，而且，你可以亲自控制它们了（当然，你得有这种能力才行）。觉得有意思？下面来些详细的资料吧。在本作中，战争武器将自始至终的陪你走遍战场，但这次他们可不会在你需要的时候自动出现了。相反，你得亲自去选购这些武器。而在选购之前，你恐怕得造一个叫铁匠铺的东西。造好铁匠铺后，你就可以在里面制造战争武器。这种过程有点象船厂和船。但不同城镇造出来的铁匠铺也不一样，所以并不是你想造就可以有某种武器。有的时候，它们也是可遇而不可求的。当然，你可以通过攻打其它种族的城来获得新的武器。那是题外话，这里按下不表。所有的战争武器都不受魔法、士气和运气的影响。但它们都有生命值，并且会被敌方攻击。从这方面讲，它们也算是一种特殊的部队吧！这些新增的战争武器给三代的战斗带来了全新的概念。下面就看一下它们的详细资料：



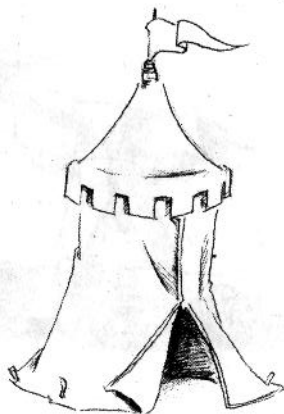
巨箭车（Ballistas）是一种从投石车衍生而来的战争武器。它不能投掷石块，但可以用很大的力量弹射出致命的利箭。所以它是用来打击敌方部队，而不是用来破坏城墙的。巨箭车有250点的生命值。



投石车（Catapult）是一、二代中都出现过的武器。这次再出场算是老马了。不过在本代中投石车虽然有1000点的高生命值，但仍然是可以破坏的。所以如果一开始就将敌人的投石车破坏掉的话，敌人就只能在城外转悠，任由你的箭塔射来射去了。



弹药车（Ammo Carts）可以为远程部队提供无限的弹药！但对于善于接近的部队来说，就一无所用了。弹药车生命值为100点。三代中加强了对远射部队的限制，少得可怜的弹药捉襟见肘。弹药马车在二代是以宝物出现的，现在它作为一种战争武器，地位不容忽视。



对于高级部队来说，医疗帐篷（First Aid Tents）是个很有用的东西，因为它虽然无法复活阵亡的部队，但却可以每回合自动恢复部队的生命值。对于龙来说，这个东西尤其重要，因为大家都知道，龙族部队抗魔法的特性……医疗帐篷生命值只有75点，在战斗中常常被优先照顾，因此经常会被砸烂。

建筑篇

城内建筑

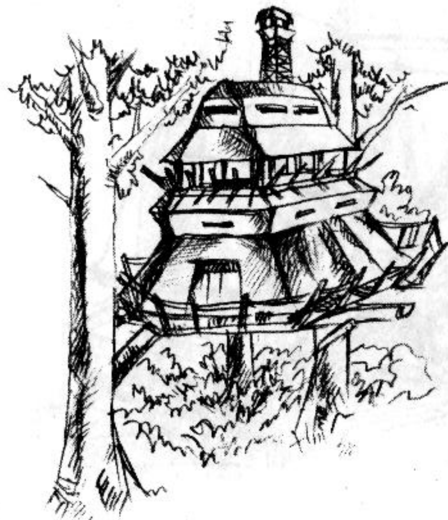
公共建筑类

村庄大厅（Village Hall）



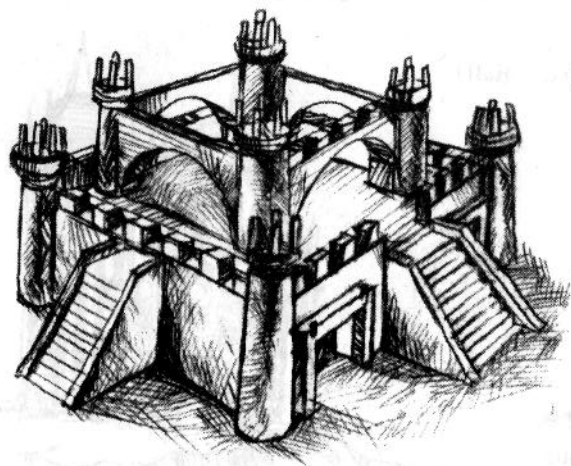
亡灵巫师族

Necropolis



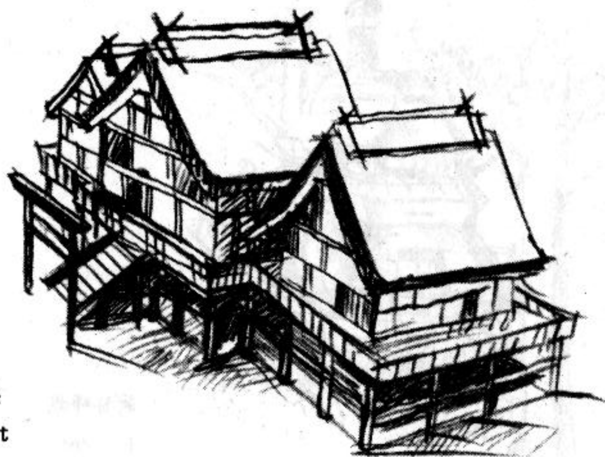
驯兽师族

Fortress



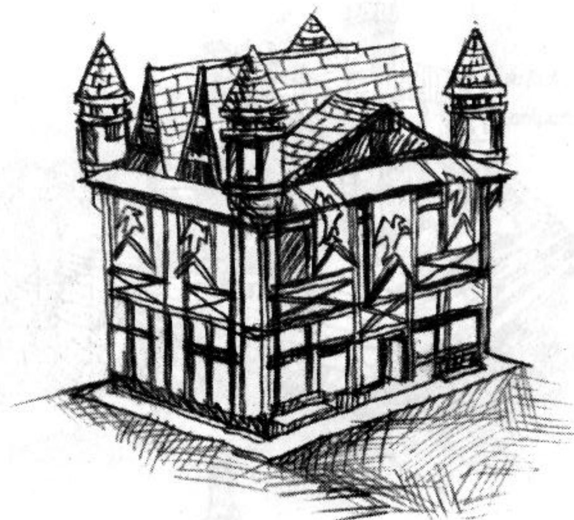
男巫族

Dungeon



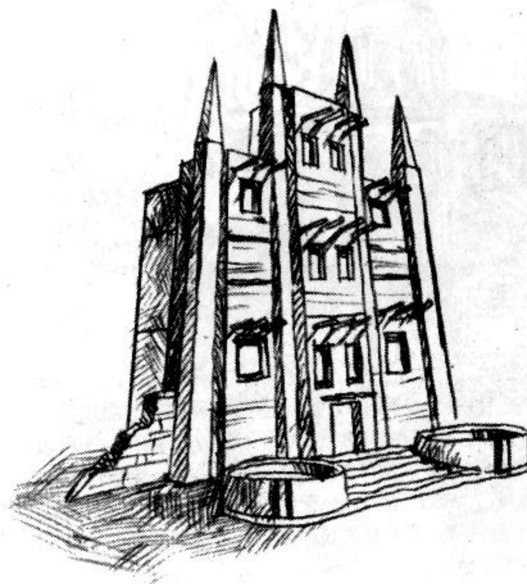
女巫族

Rampart



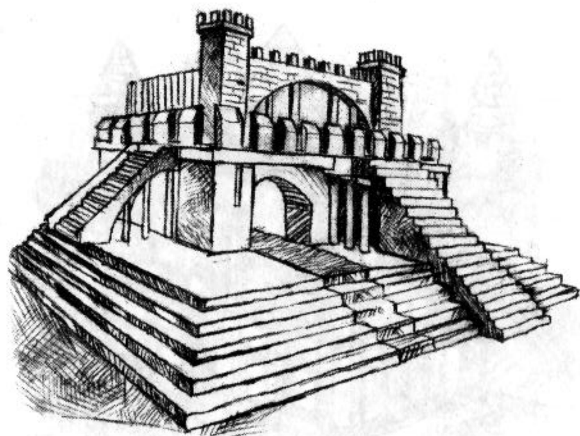
骑士族

Castle



兽人族

Stronghold



地狱族

Inferno

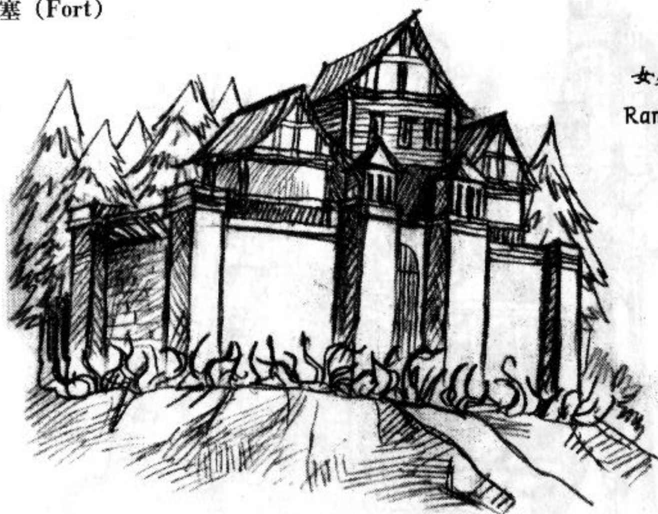


精灵族

Tower

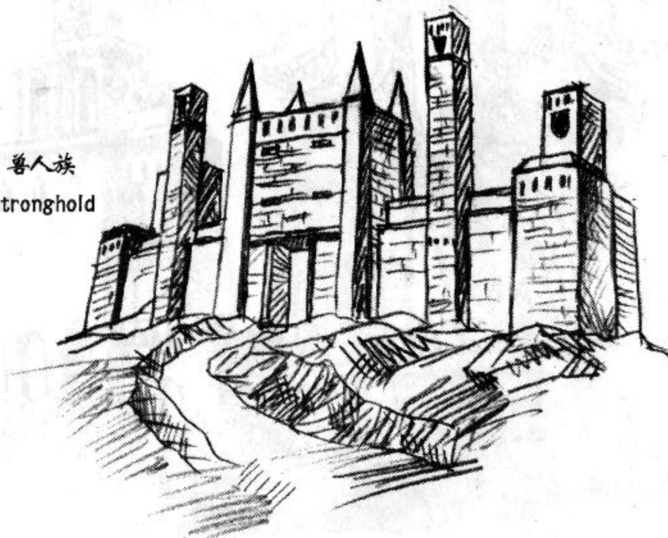
这是为你提供经济来源的主要地方，你所占领的城市越多，所得的钱也就越多。村庄大厅可以使你每天收入500个金币；如果升级为城镇大厅（Town Hall），每天可以收入1000个金币，升级费用为2500个金币，前提是要有村庄大厅和酒馆；如果升级为城市大厅（City Hall），每天可以收入2000个金币，升级费用是5000个金币，前提是要有城市大厅、魔法工会、市场和铁匠铺；最后每位玩家都只有一座城市可以升级为首都（Capitol），每天收入达4000个金币。

要塞（Fort）



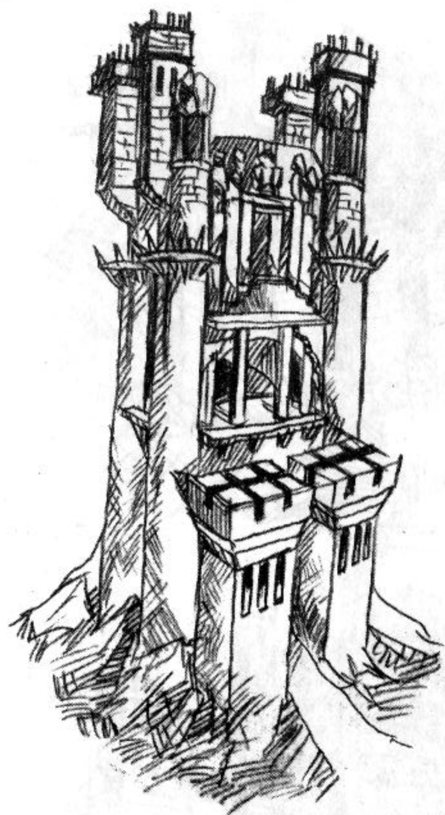
女巫族

Rampart



兽人族

Stronghold



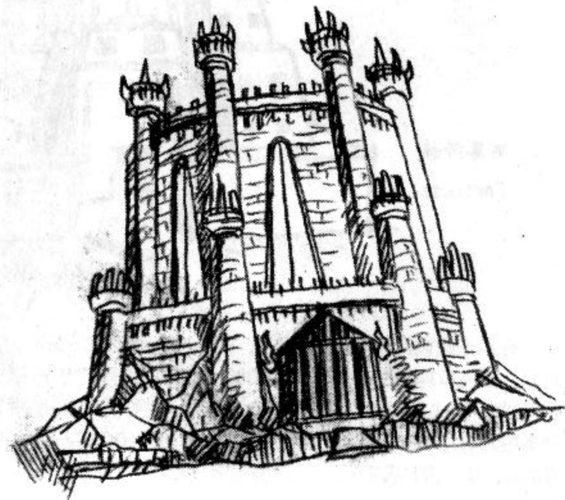
地狱族
Inferno



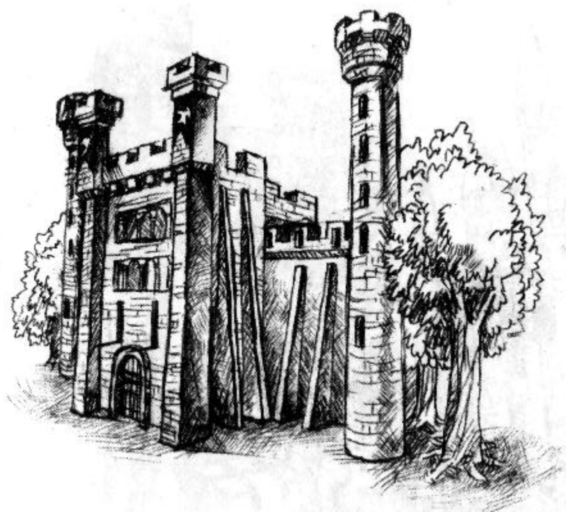
亡灵巫师族
Necropolis



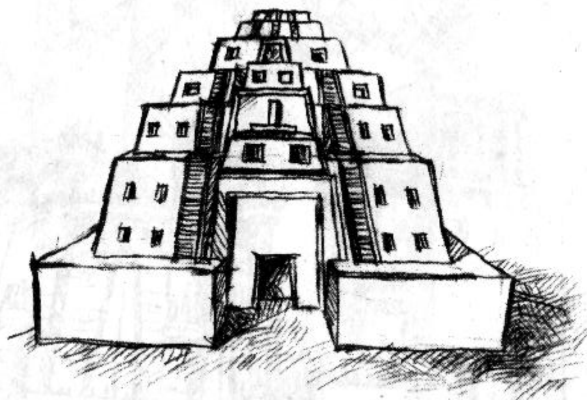
精灵族
Tower



男巫族
Dungeon



骑士族
Castle



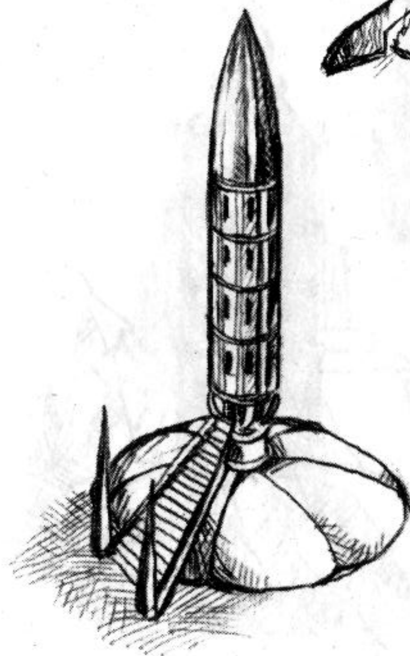
驯兽师族
Fortress

作用是建筑城墙，增加防御力；升级为堡垒（Citadel）之后，增加了主箭塔和护城河，且各兵种生产率每周增加50%，建筑费用是5个矿石和2500个金币，前提当然是要有要塞了；如果升级为城堡（Castle），它会为城池增加两个副箭塔，而且各兵种生产率每周增加100%，建筑费用是5000个金币、10个矿石和10个木材。它的作用自然不言而喻，努力去升级它吧。

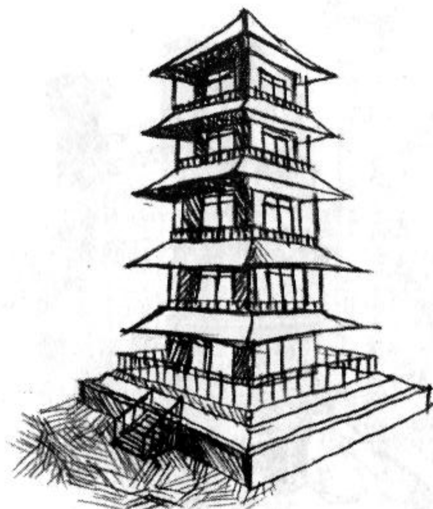
魔法工会（Mage Guild）



地狱族
Inferno

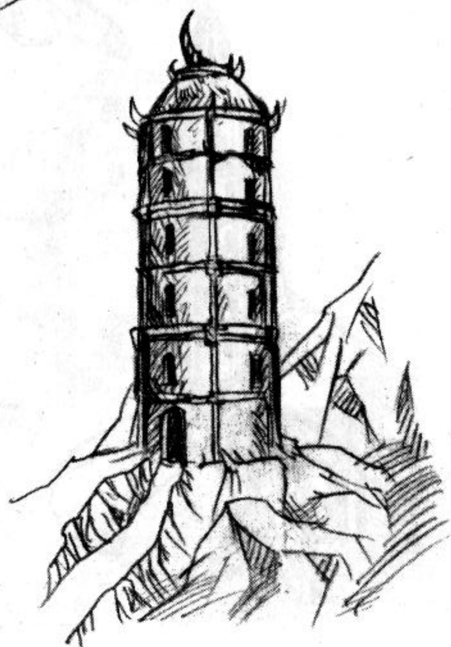


精灵族
Tower



女巫族

Rampart

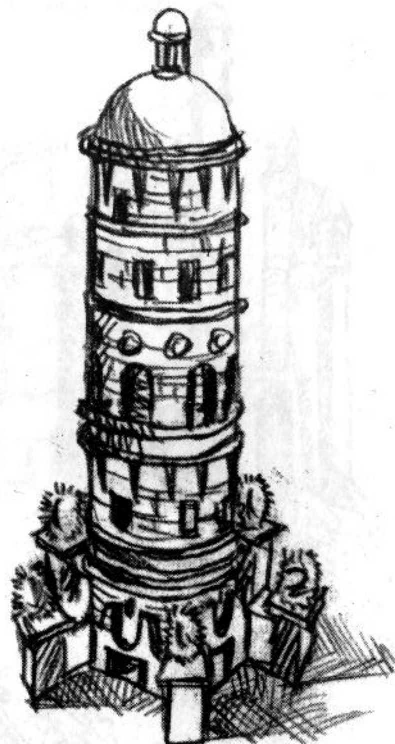


兽人族

Stronghold

骑士族

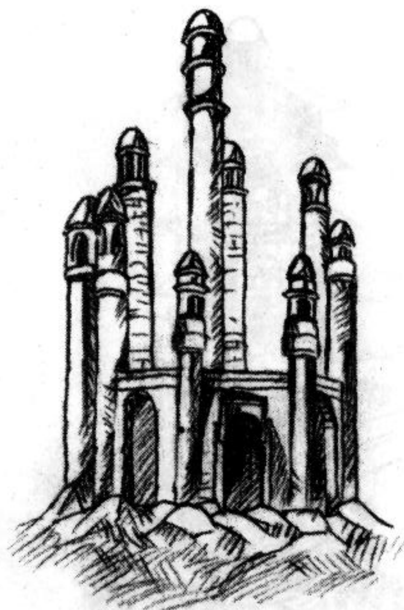
Castle





亡灵巫师族

Necropolis



男巫族

Dungeon

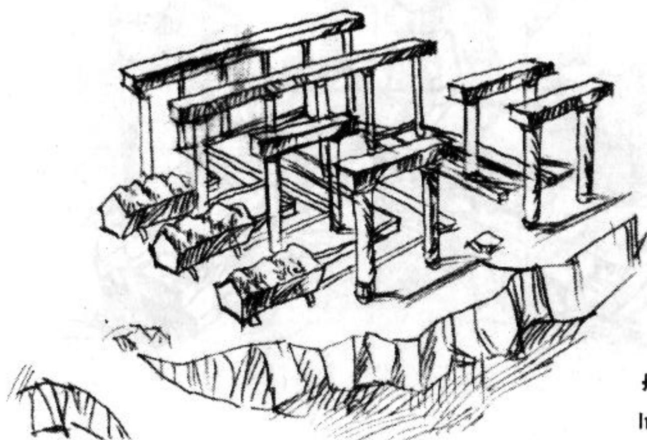


驯兽师族

Fortress

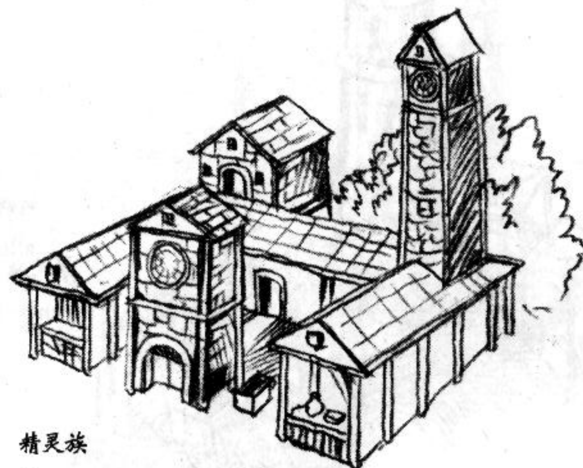
可以为你提供各级魔法（1-5级），一级建筑费用是5个木材、5个、矿石和2000个金币；升到二级需要5个矿石和木材，4个其它资源和1000个金币；三级需要5个矿石和木材，6个其它资源和1000个金币；到了第四级则需要5个矿石和木材，8个其它资源和1000个金币；最终的第5级魔法塔就需要5个矿石和木材，还有10个其它资源和1000个金币。记住：骑士族的魔法塔只能升到4级，驯兽师族和野人族的只能升到3级。

市场（Marketplace）及资源仓库（Resource Silo）



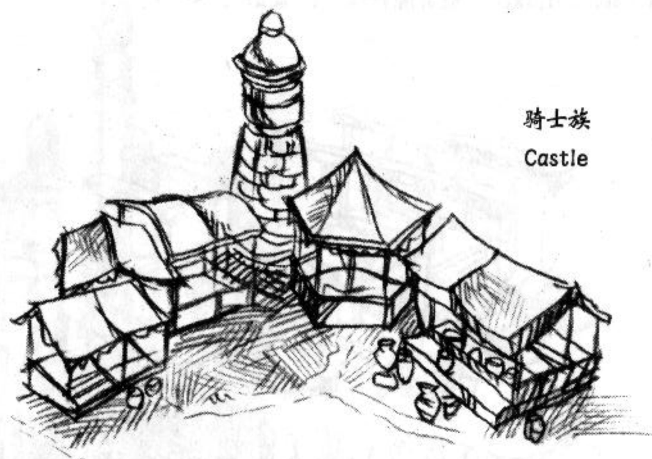
地狱族

Inferno

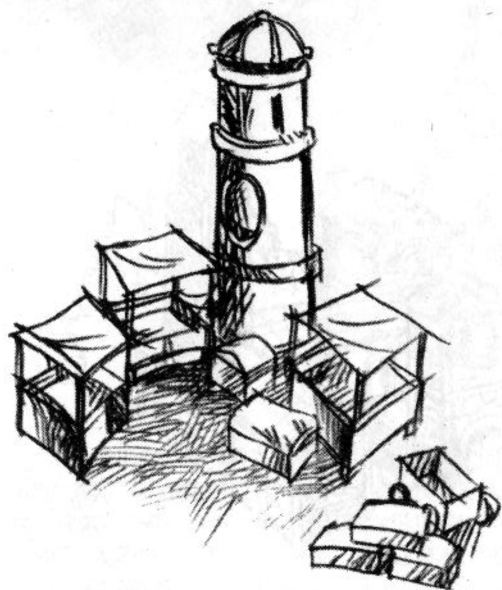


精灵族

Tower



骑士族
Castle

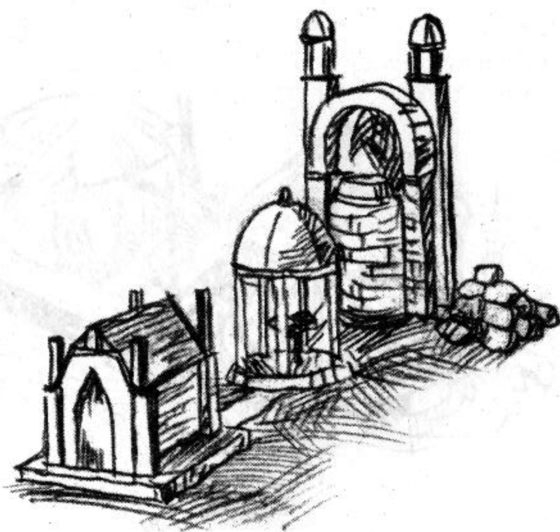


兽人族
Stronghold



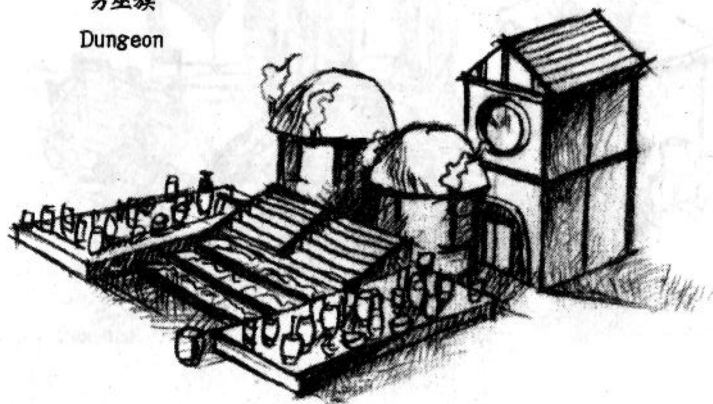
女巫族
Rampart

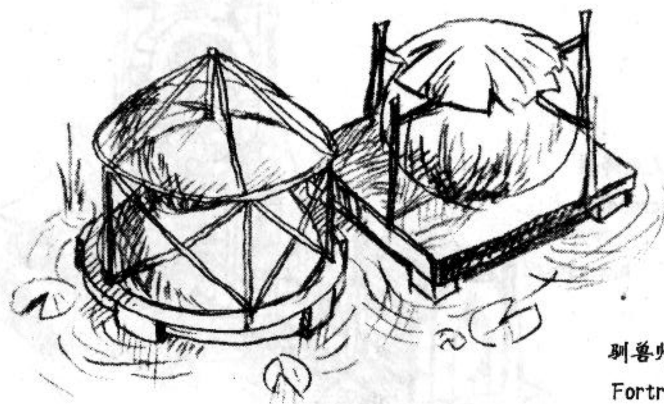
亡灵巫师族
Necropolis



男巫族

Dungeon





驯兽师族

Fortress

市场当然是交换各种资源的地方,每座城市只能建一个市场。建筑费用是5个木材和500个金币，你拥有的市场越多,交换比率就越合理，直至9个。在一些主要资源稀少的地方，市场交换是你成功必不可少的步骤。交换比率如下:

	1个市场,	2个市场,	3个市场……9个市场
木材：水银	——20：1,	13：1,	10：1……4：1
木材：水晶	——20：1,	13：1,	10：1……4：1
木材：硫磺	——20：1,	13：1,	10：1……4：1
木材：金	——1：25,	1：37,	1：50……1：125
木材：宝石	——20：1,	13：1,	10：1……4：1
木材：矿石	——10：1,	7：1,	5：1……2：1

*矿石与其它资源的交换率和木材相同

	1个市场,	2个市场	3个……9个市场
水银（水晶，宝石，硫磺）：木材	——5：1,	3：1,	3：1……1：1
水银（水晶，宝石，硫磺）：水晶	——10：1,	7：1,	5：1……1：1
水银（水晶，宝石，硫磺）：硫磺	——10：1,	7：1,	5：1……2：1
水银（水晶，宝石，硫磺）：金	——1：50,	1：75,	1：100……1：250
水银（水晶，宝石，硫磺）：宝石	——10：1,	7：1,	5：1……2：1
水银（水晶，宝石，硫磺）：矿石	——5：1,	3：1,	3：1……1：1

*水晶、宝石和硫磺与其它资源的交换率，和水银相同。

	1个市场,	2个市场	3个……9个市场
金：硫磺（宝石，水银，水晶）	——5000：1,	3333：1,	2500：1……1000：1
金：木材（矿石）	——————2500：1,	1667：1,	1250：1……500：1

资源仓库作用是为你每天增加资源产量。每个种族增加的种类都不一样，基本上都是你急需的，虽然不是很多，但总比没有强。建筑费用是5个矿石和5000个金币，前提是你要先建好市场。资源种类见下:

人类：1木材和1矿石

女巫：1水晶

男巫：1硫磺

亡灵巫师：1木材和1矿石

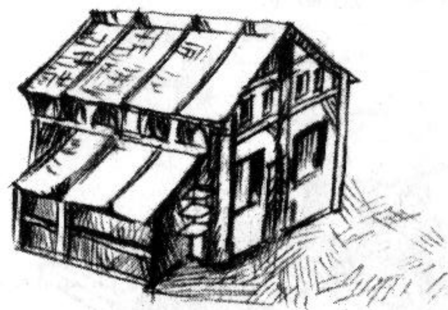
精灵：1宝石

地狱：1水银

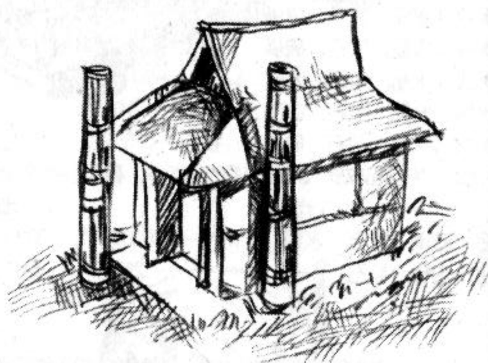
驯兽师：1木材和1矿石

兽人族：1木材和1矿石

酒馆（Tavern）



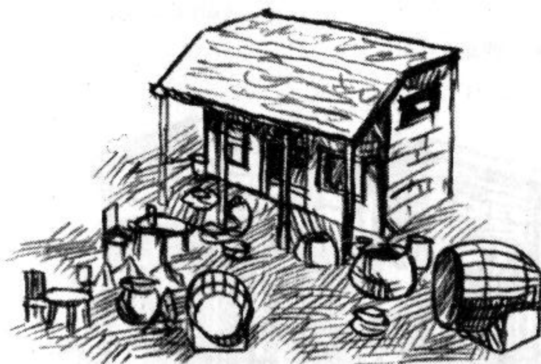
男巫族
Dungeon



女巫族
Rampart



精灵族
Tower



兽人族
Stronghold

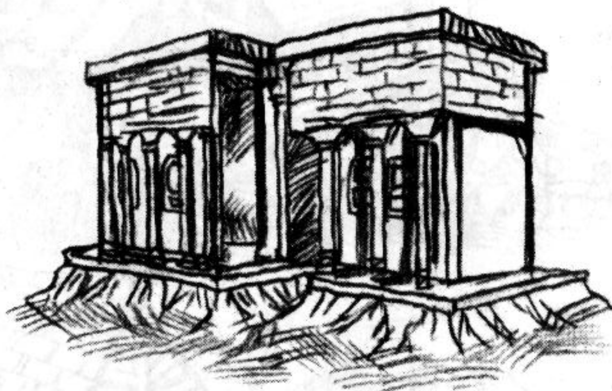


骑士族
Castle



地狱族
Inferno

亡灵巫师族
Necropolis



驯兽师族
Fortress



在这里你可以雇佣英雄，访问盗贼工会。这也是三代与前作最大的改进之一，你的英雄将只能在酒馆里招募。建筑费用是5个木材和500个金币。

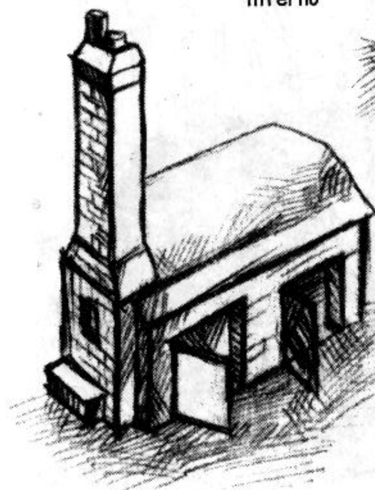
铁匠铺（Blacksmith）



精灵族
Tower



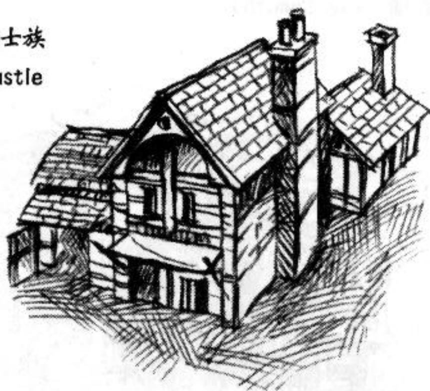
地狱族
Inferno



男巫族
Dungeon

骑士族

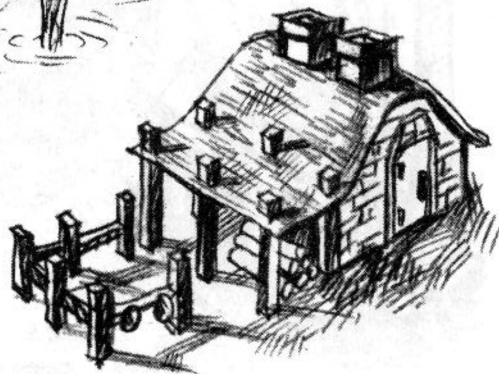
Castle





驯兽师族

Fortress



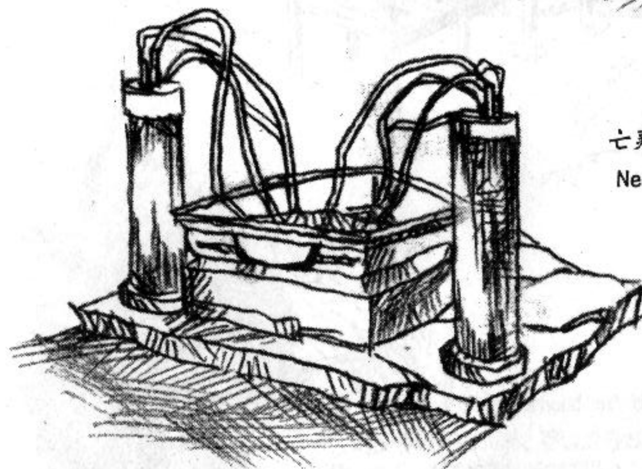
兽人族

Stronghold

女巫族

Rampart





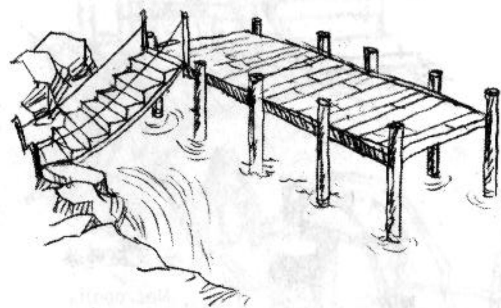
亡灵巫师族

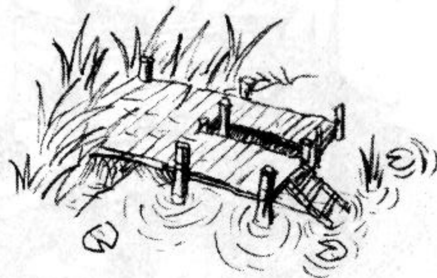
Necropolis

可以为你生产4种战争武器（弹药马车、医疗帐篷、巨箭车和投石车），但每族所能建造的武器也不尽相同，这也叫作可遇而不可求吧。建筑费用是5个木材和1000个金币。

船厂（Ship Yard）







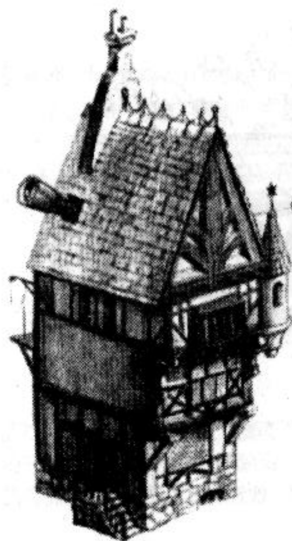
生产船只，为你的出海寻宝而努力吧。建筑费用是2000个金币和20个木材。前提当然是你的城池必须坐落在海边。

特殊建筑类



狮鹫堡（Griffin Bastion）

作用是使狮鹫每周产量增加3个。狮鹫是三代对人类缺少飞行兵种最重要改进之一，而且它具有速度快的优势。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要塞、守卫塔、铁匠铺、狮鹫塔和兵营。



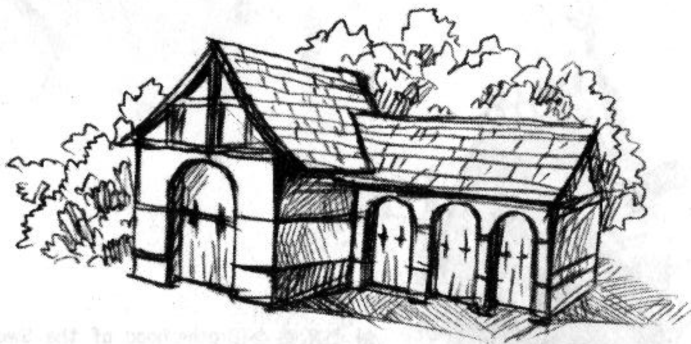
剑之兄弟会(Brotherhood of the Sword)

由酒馆升级而来，可以为守城部队增加2点士气。对于一些攻击型的玩家来说，这是个可有可无的建筑。升级费为500个金币和5个木材。建筑前提当然是要有酒馆。



灯塔 (Lighthouse)

由船厂升级而来，可以增加船只的移动力。升级费用是2000个金币和10个矿石。如果这关的地图以海洋为主，它还是有必要升级的。



马厩 (Stable)

作用当然是增加英雄的移动力，不论你的部队中是否有骑兵。大家都知道，在英雄无敌的世界中，移动力的高低对于英雄来说是多么的重要。只有移动力上去了，才能真正做到进可攻，退可守。建筑费用是2000个金币和10个木材。建筑前提是要塞、兵营和铁匠铺。



守卫塔 (Guardhouse)

骑士族最基本的军事建筑，在这里你可以招募到枪兵，升级为高级守卫塔后，可以招募到戟兵。守卫塔的建筑费用是500个金币和10个矿石，前提是你要先建好要塞；升级为高级守卫塔需要花费1000个金币和5个矿石。

弓箭塔 (Archers' Tower)

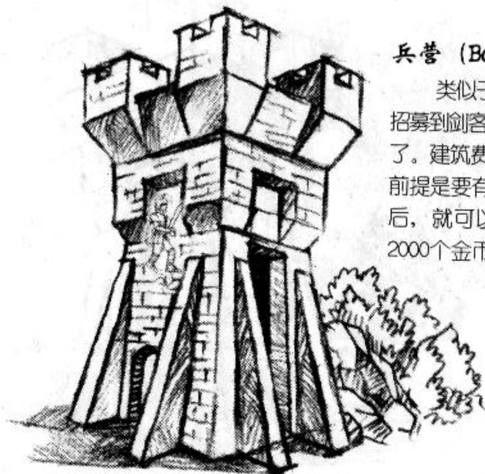
在这里你可以招募到弓箭手，1000个金币、5个木材和矿石，建筑前提也是要有要塞。升级为高级弓箭塔后，可以招募到深射手，升级费用也是1000个金币、5个木材和矿石。





狮鹫塔 (Griffin Tower)

顾名思义，在这里你可以招募到狮鹫，建筑费用是1000个金币和5个矿石，建筑前提是要有要塞、铁匠铺和兵营。升级为高级狮鹫塔后，可以招募到皇家狮鹫，升级费用也是1000个金币和5个矿石。



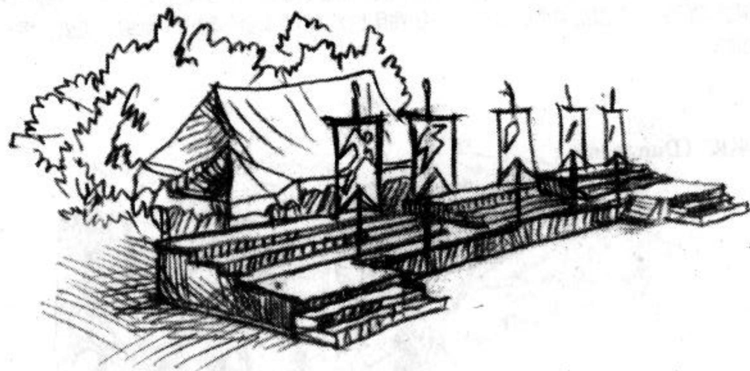
兵营 (Barracks)

类似于二代中的大教堂，在这里你可以招募到剑客，但剑客的地位再也不是顶级兵种了。建筑费用是2000个金币和5个矿石。建筑前提是要有要塞和铁匠铺。升级为高级兵营后，就可以招募到十字军了，升级费用是2000个金币、5个矿石和水晶。



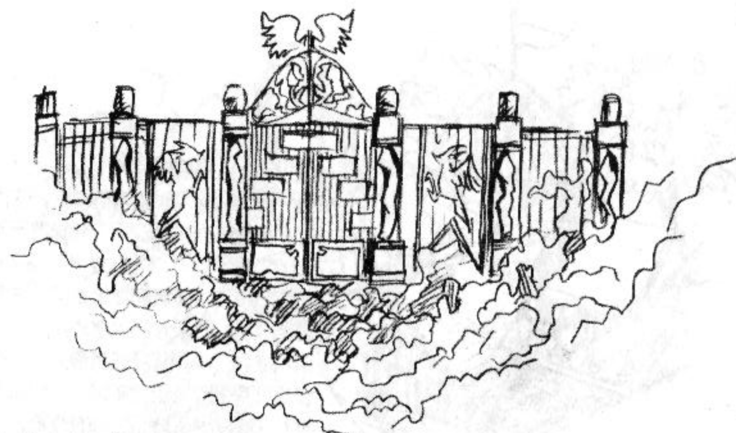
修道院 (Monastery)

在这里你可以招募到僧侣，这也是3代新增加的建筑之一。建筑费用是3000个金币、5个木材和矿石，还有2个其它资源。建筑前提是要塞、铁匠铺和兵营。升级为高级修道院后，可以招募到狂热者，狂热者最大的特点就是贴身进攻攻击力不减。升级费用是1000个金币和2个所有的资源。



训练场 (Training Grounds)

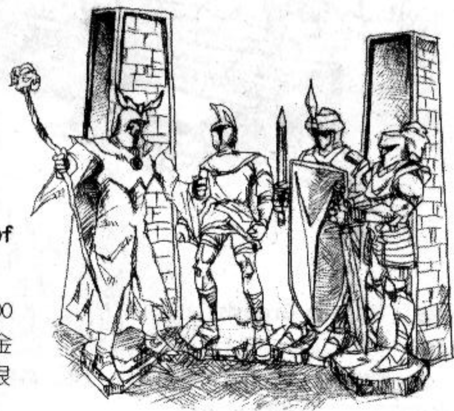
在这里你可以招募到骑士，和前作的差别不大。建筑费用是5000个金币和20个木材。建筑前提是要塞、铁匠铺、马厩和兵营。升级为高级训练场后，你可以招募到斗士，升级费用是3000个金币和10个木材。



荣誉之门（Portal of Glory）

在这里你可以招募到天使，可以称作是天国之路的开始。建筑费用是20000个金币和10个水银、硫磺、宝石和水晶。建筑前提是要有要塞、铁匠铺、兵营和修道院。升级为高级荣誉之门后，可以招募到大天使，升级费用也是20000个金币和10个水银、硫磺、宝石和水晶。

男巫族（Dungeon）：

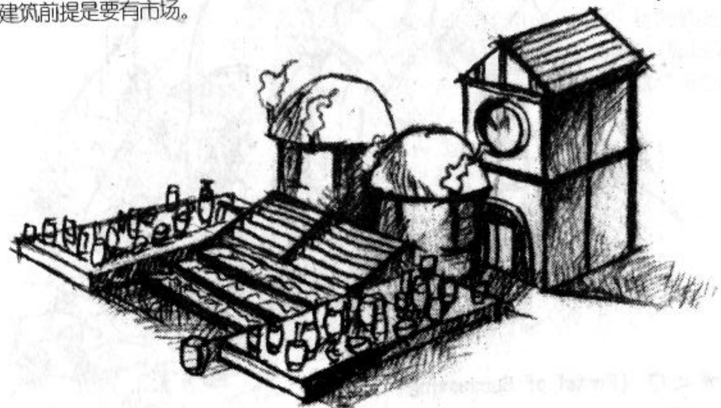


战争学院（Battle Scholar of Academy）

可以为访问的英雄增加1000点经验值，建筑费用是1000个金币、5个矿石和木材。费用不是很高，要不要建全凭个人好恶罢了。

宝物交易所（Artifact Merchants）

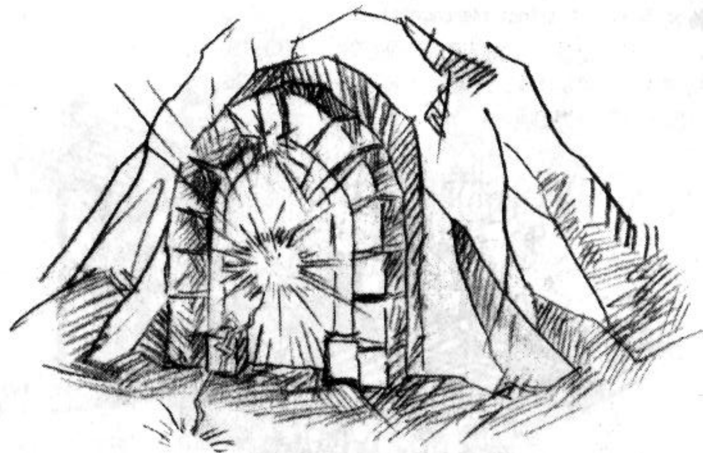
在这里你可以进行宝物与资源之间的交换，建造的数量不会影响到交换的比率。建筑费用很惊人，要10000个金币。建筑前提是要有市场。





魔力旋涡（Mana Vortex）

它可以使进入城内的英雄魔法点数加倍。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要有魔法塔。



召唤之门 (Portal of Summoning)

每周门内将随机出现你所占野外招募地的一种兵种供你招募。野外招募是3代中最大的改进之一，有了这扇门就省去你不少奔波之苦。建筑费用是2500个金币和5个矿石。



蘑菇环(Mushroom Rings)

使穴居人产量每周增加7个。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要有要塞和穴场。

穴场 (Warren)

在这里你可以招募到穴居人。建筑费用是400个金币和10个木材。建筑前提是要有要塞。升级为高级穴场后，可以招募到恶魔穴居人。升级费用是1000个金币和5个木材。



阁楼 (Harpy Loft)

在这里你可以招募到鸟身女妖，建筑费用是1000个金币。建筑前提是要有要塞和穴场。升级为高级阁楼后，可以招募到鸟身女巫。升级费用是1000个金币、2个硫磺和水晶。



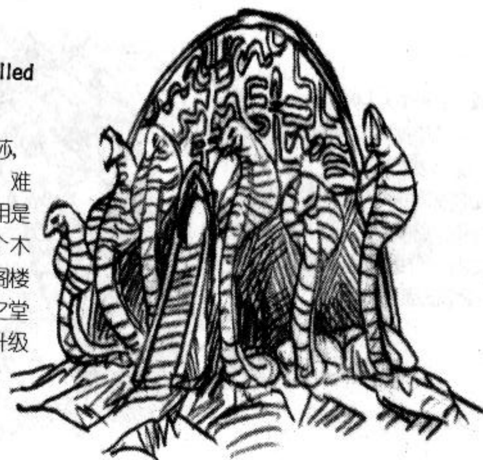


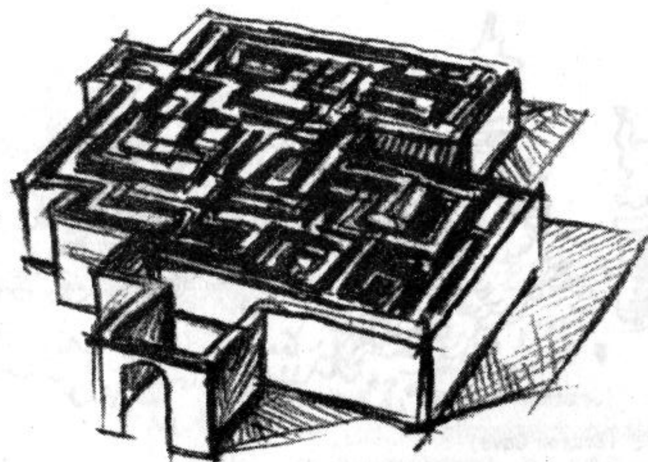
邪眼之柱（Pillar of Eyes）

在这里你可以招募到观看者，建筑费用是1000个金币和1个各种资源。建筑前提是要有要塞和穴场。升级为高级邪眼之柱后，可以招募到邪恶之眼。升级费用也是1000个金币和1个各种资源。

寂静之堂（Chapel of Stilled Voices）

在这里你可以招募到美杜莎，美杜莎原属2代中的野外部队，难道她们终于被驯服了？建筑费用是2000个金币、10个矿石和5个木材。建筑前提是要塞、穴场、阁楼和邪眼之柱。升级为高级寂静之堂后，可以招募到美杜莎女王。升级费用是1500个金币和5个木材。



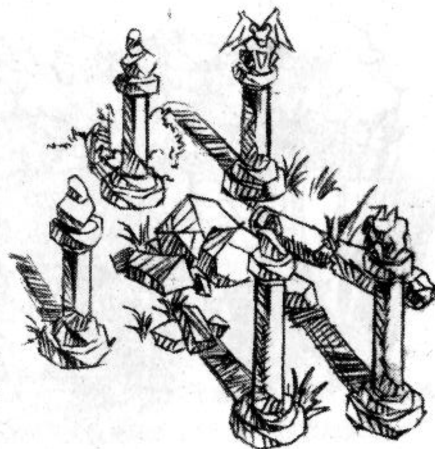


迷宫（Labyrinth）

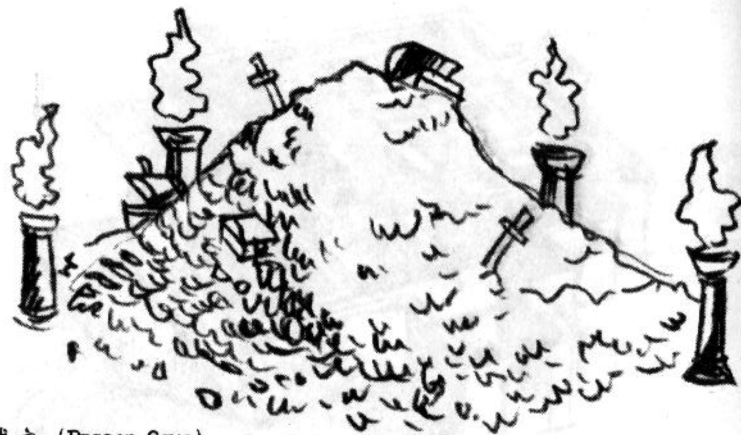
在这里你可以招募到牛头怪。建筑费用是4000个金币、10个矿石和宝石。建筑前提是要塞、穴场、邪眼之柱、阁楼和寂静之堂。升级为高级迷宫后，可以招募到牛头王。升级费用是3000个金币、5个矿石和宝石。

预言之穴（Manticore Lair）

你可以在这里招募到飞狮。建筑费用是5000个金币、5个硫磺、水银、木材和矿石。建筑前提是要塞、穴场、邪眼之柱、阁楼和寂静之堂。升级为高级兽穴后，可以招募到蝎尾狮。升级费用是3000个金币、5个硫磺、水银、木材和矿石。



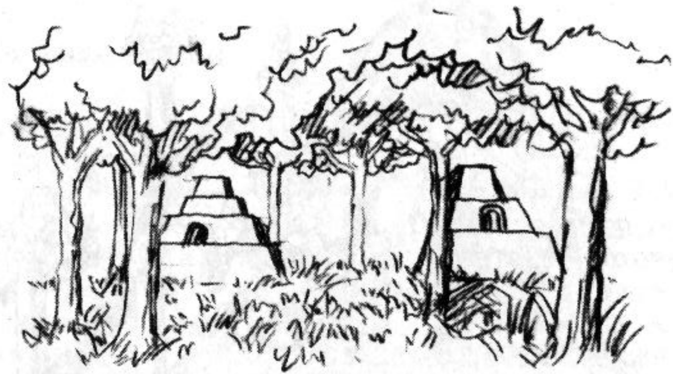


龙穴 (Dragon Cave)

在这里你可以招募到红龙。建筑费用是15000个金币、15个木材和矿石，还要20个硫磺。建筑前提是2级魔法工会、要塞、穴场、阁楼、寂静之堂、迷宫、邪眼之柱和预言之穴。升级为高级龙穴后，可以招募到黑龙。升级费用也是15000个金币、15个木材和矿石。

驯兽师族（Fortress）：



血之方碑 (Blood Obelisk)

为守城部队增加2点攻击力，必须先建造恐怖雕像。建筑费用是1000个金币。







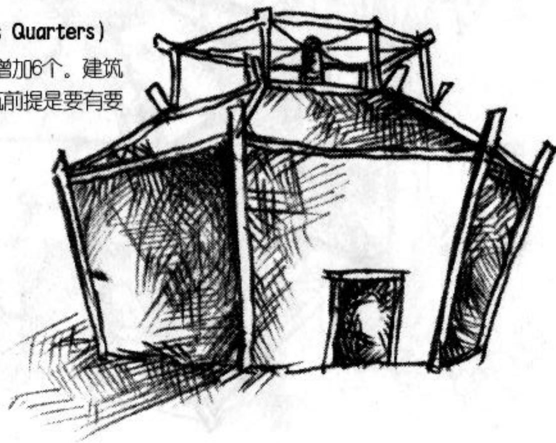


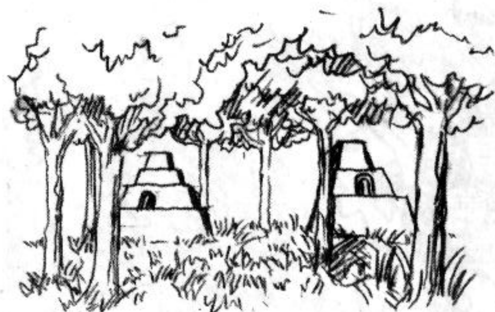

战神牢房 (Cage of Warlords)

它可以给访问的英雄增加1点防御力。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要有酒馆、要塞、城镇大厅和恐怖雕像。

队长营房 (Captain's Quarters)

使狼头怪每周产量增加6个。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要有要塞和狼人茅屋。



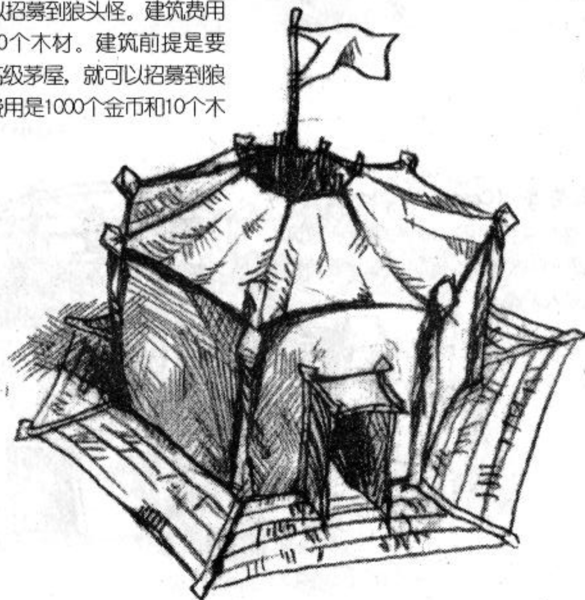


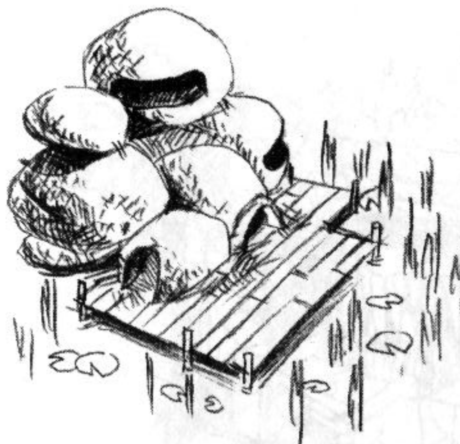
恐怖雕像(Glyphs of Fear)

它可以为守城部队增加2点防御力。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要有要塞。

狼人茅屋 (Gnoll Hut)

在这里你可以招募到狼头怪。建筑费用是400个金币和10个木材。建筑前提是要塞。如果升级到高级茅屋，就可以招募到狼头怪首领。升级费用是1000个金币和10个木材。





蜥蜴洞穴 (Lizard Den)

在这里 你可以招募到蜥蜴人。建筑费用是1000个金币和5个木材。建筑前提是要塞和狼人茅屋。升级到高级洞穴之后，可以招募到蜥蜴战士，升级费用也是1000个金币和5个木材。

树穴 (Serpent Fly Hive)

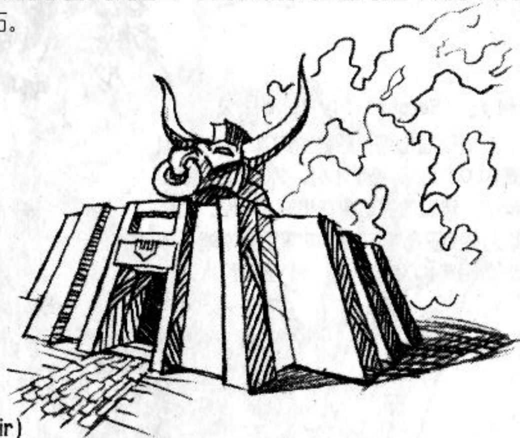
在这里你可以招募到蛇虫。建筑费用是1000个金币、5个木材，外加2个水银和硫磺。建筑前提是要塞和狼人茅屋。它可以升级到高级树穴，以次来招募蜻蜓。升级费用是1000个金币、2个硫磺和水银。





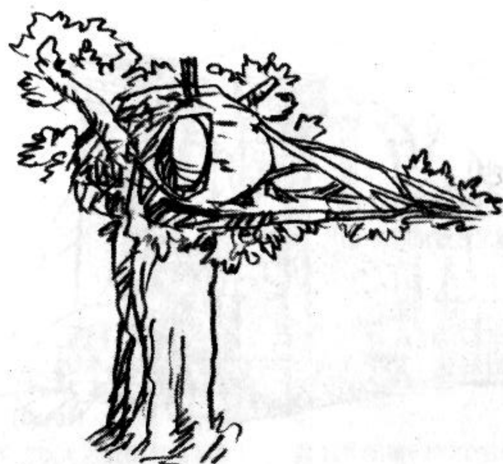
蛇洞 (Basilisk Pit)

在这里你可以招募到蛇怪。建筑费用是2000个金币、10个矿石和5个木材。建筑前提是要塞、狼人茅屋和树穴。升级到高级蛇洞之后，就可以招募到巨型蛇怪。升级费用是2000个金币、5个木材和矿石。



蛇皮兽之巢 (Gorgon Lair)

在这里你可以招募到蛇皮兽。建筑费用是2500个金币、5个水银和硫磺，外带10个木材和矿石。建筑前提是要塞、狼人茅屋、蜥蜴洞穴和树穴。升级到高级蛇皮兽之巢，就可以招募到巨型蛇皮兽。升级费用是2500个金币、5个矿石和木材。



龙巢 (Wyvern Nest)

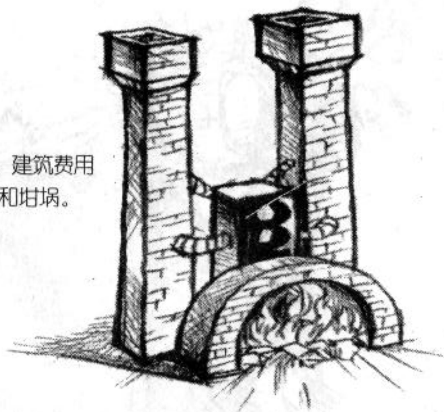
这是双足飞龙的巢穴。建筑费用是3500个金币和15个木材。建筑前提是要塞、狼人茅屋和蜥蜴洞穴。升级到高级龙巢，你就可以招募到飞龙之王了。升级费用是3000个金币、10个木材和水银。



池塘 (Hydra Pond)

在这里你可以招募到九头蛇。建筑费用是10000个金币、10个木材、矿石和硫磺。建筑前提是要塞、狼人茅屋、蜥蜴洞穴、树穴、蛇洞和龙巢。升级到高级池塘，就可以招募到九头龙了。升级费用是15000个金币、20个硫磺，还有10个木材和矿石。

地狱族（Inferno）：



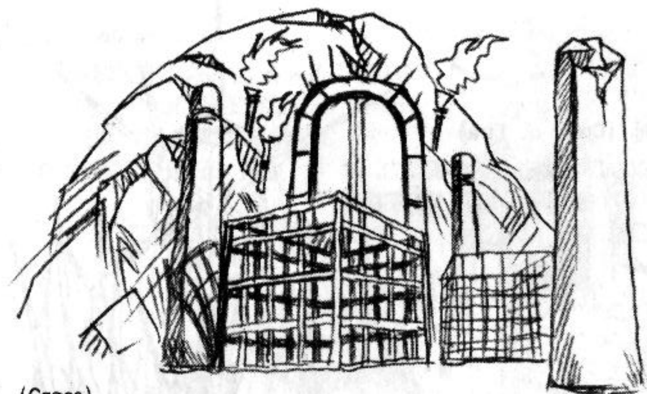
诞生池（Birthing Pools）

使魔怪每周的产量增加8个。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要塞和坩埚。



硫磺风暴（Brimstone Stormclouds）

为守城部队增加2点魔法力。建筑费用是1000个金币和5个硫磺。建筑前提是要塞。

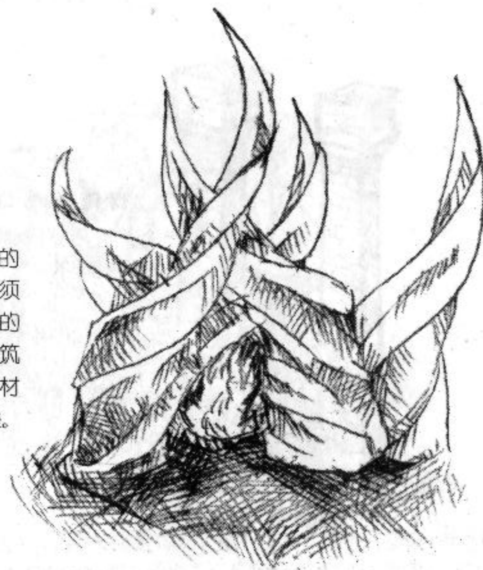


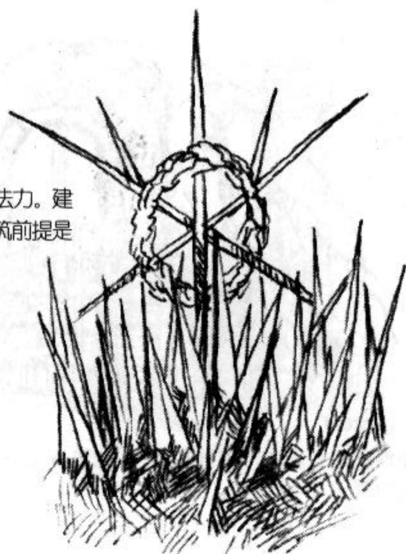
兽笼（Cages）

使地狱犬每周的产量增加3个。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要塞、坩埚和狗舍。

城堡之门（Castle Gate）

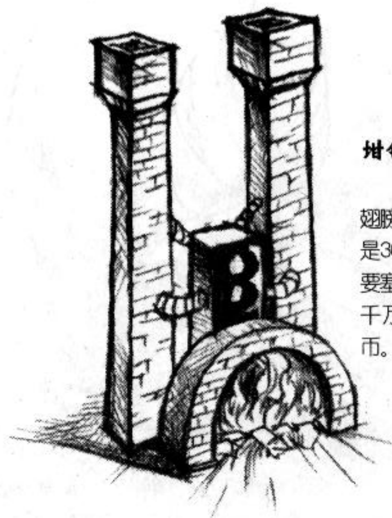
允许英雄在建有城堡之门的城池之间传送（传送目的城必须没有英雄），这是笔者最喜欢的建筑之一，虽然价格不斐。建筑费用是10000个金币、5个木材和矿石。建筑前提是要建好堡垒。





火之序列 (Order of Fire)

它可以为访问的英雄增加1点魔法力。建筑费用是1000个金币和5个木材。建筑前提是要有魔法工会。

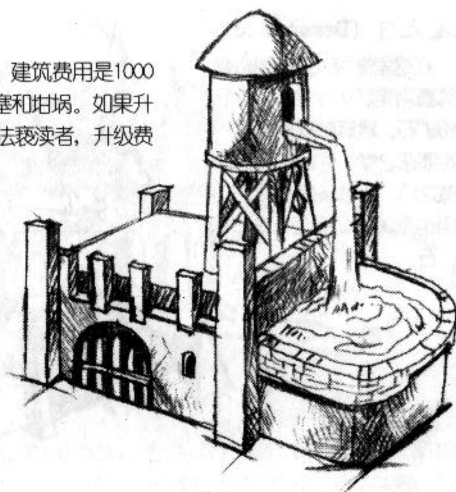


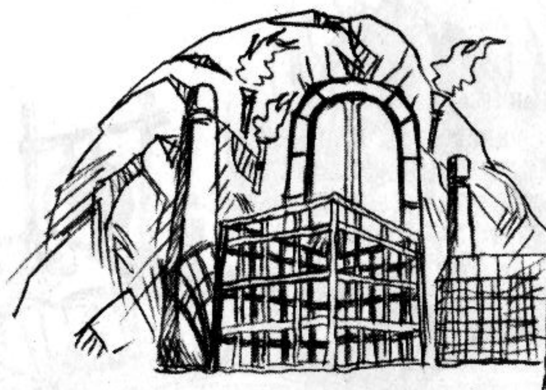
坩埚 (Imp Crucible)

在这里你可以招募到恶魔之子，一种带翅膀但不会飞、头上长角的小怪物。建筑费用是300个金币、5个木材和矿石。建筑前提是要塞。如果升级到坩锅，就可以招募魔怪了，千万不要小瞧它们。升级费用是1000个金币。

罪恶之堂 (Hall of Sins)

在这里你可以招募到亵渎者。建筑费用是1000个金币和5个矿石。建筑前提是要塞和坩埚。如果升级到高级罪恶之堂，可以招募到魔法亵渎者，升级费用也是1000个金币和5个矿石。



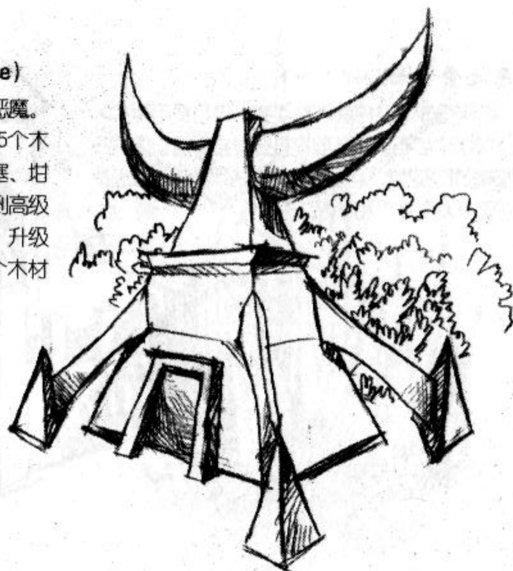


狗舍 (Kennels)

在这里你可以招募到地狱犬。建筑费用是1500个金币和10个木材。建筑前提是要塞和坩埚。可以升级到高级狗舍，招募到冥府三头犬。升级费用是1500个金币和5个硫磺。

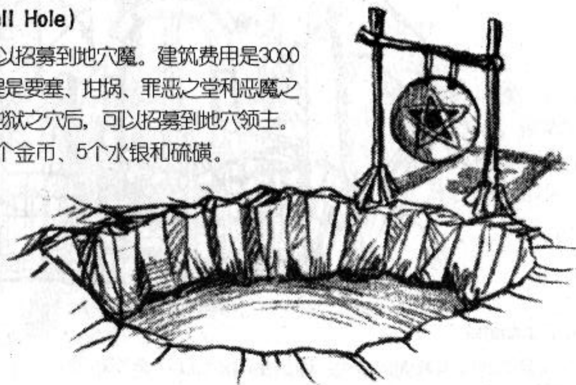
恶魔之门 (Demon Gate)

在这里你可以招募到恶魔。建筑费用是2000个金币、5个木材和矿石。建筑前提是要塞、坩埚和罪恶之堂。可以升级到高级恶魔之门，招募长角恶魔。升级费用也是2000个金币、5个木材和矿石。



地狱之穴 (Hell Hole)

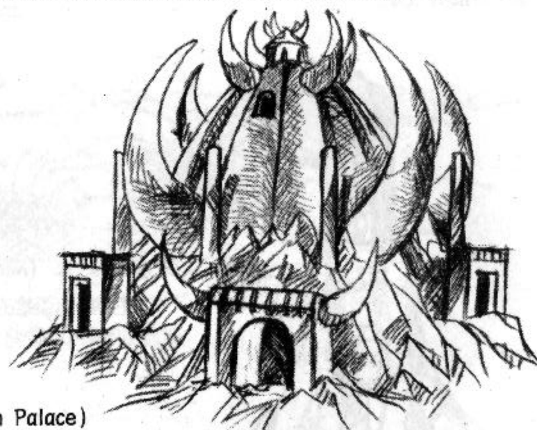
在这里你可以招募到地穴魔。建筑费用是3000个金币。建筑前提是要塞、坩埚、罪恶之堂和恶魔之门。升级到高级地狱之穴后，可以招募到地穴领主。升级费用是3000个金币、5个水银和硫磺。





火池 (Fire Lake)

在这里你可以招募到火怪。建筑费用是4000个金币、3个水银、硫磺和宝石，外加10个矿石。建筑前提是1级魔法工会、要塞、坩埚、罪恶之堂和恶魔之门。升级为火海以后，能够招募到火怪君主。升级费用是3000个金币和矿石、水银、硫磺和宝石。



荒弃之堂 (Forsaken Palace)

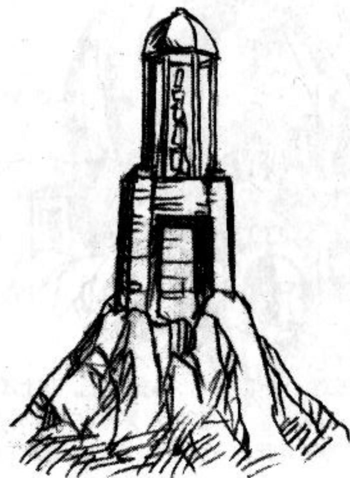
在这里你可以招募到恶魔。建筑费用是15000个金币、10个木材和矿石，加上20个水银。建筑前提是1级魔法工会、要塞、坩埚、罪恶之堂、恶魔之门、地狱之穴和火池。升级为高级荒弃之堂后，可以招募到大恶魔。升级费用是20000个金币、5个矿石和木材，加上20个水银。

亡灵巫师族（Necropolis）：



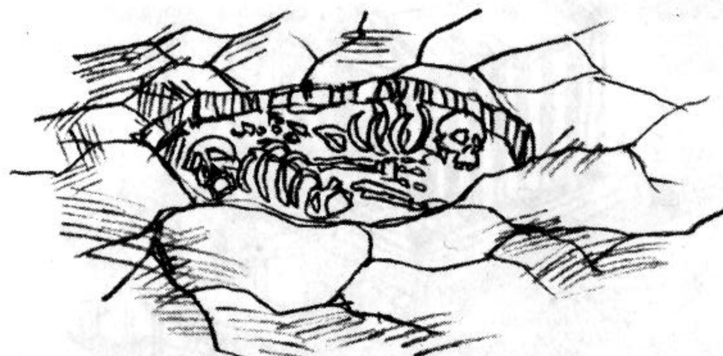
黑暗之幕（Cover of Darkness）

黑暗之幕将会在你的城周围覆盖一层黑幕，挡住敌人的视线。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要塞。



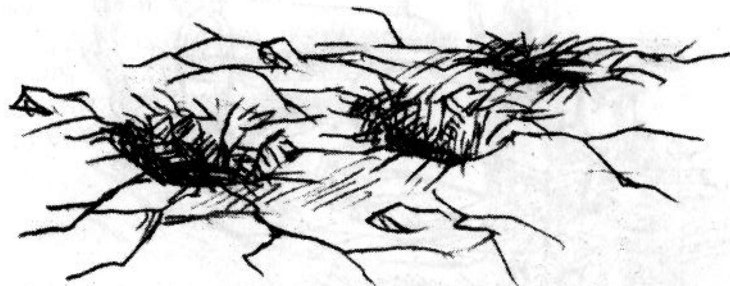
巫术放大器（Necromancy Amplifier）

使你所有英雄的召魂术技能增加10%。建筑费用是1000个金币。建筑前提是1级魔法工会。



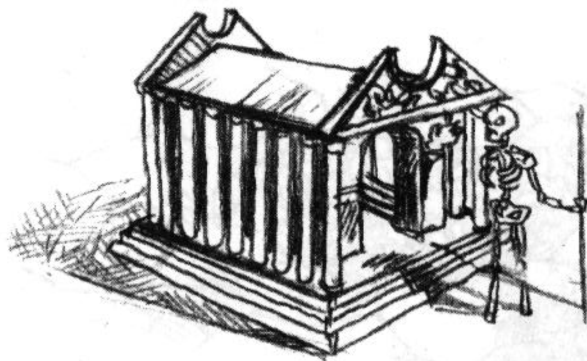
骷髅转换器（Skeleton Transformer）

可以将放入其中的任意兵种变成骷髅兵。（啊？！）建筑费用是1000个金币。建筑前提是要塞和诅咒之庙。



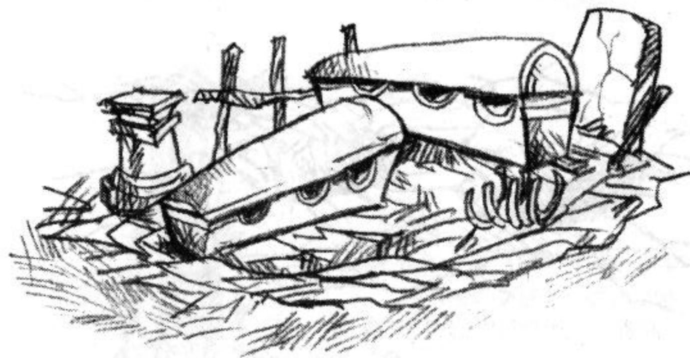
地下墓穴（Unearthed Graves）

使骷髅兵每周的产量增加6个。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要塞、骷髅转换器和诅咒之庙。



诅咒之庙（Cursed Temple）

在这里你可以招募到骷髅兵。建筑费用是400个金币、5个木材和矿石。建筑前提是要塞。升级到高级诅咒之庙后，可以招募到骷髅战士。升级费用是1000个金币、5个木材和矿石。

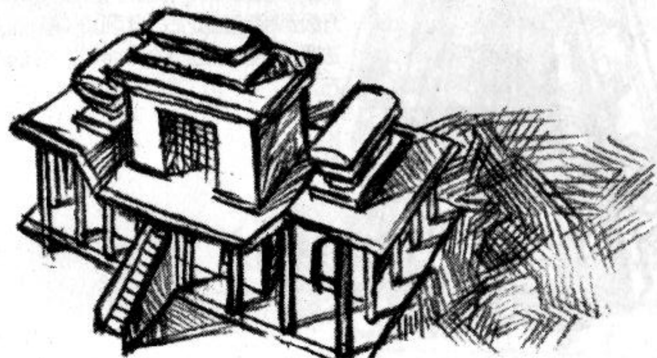


坟场 (Graveyard)

在这里你可以招募到丧尸。建筑费用是1000个金币和5个矿石。建筑前提是要塞和诅咒之庙。可以升级到高级坟场，就可以招募到僵尸了。升级费用是1000个金币、5个矿石和木材。

大厦 (Estate)

在这里你可以招募到吸血鬼。建筑费用是2000个金币、5个木材和矿石。建筑前提是要塞、诅咒之庙和坟场。升级到高级大厦之后，就可以招募到吸血伯爵。升级费用是2000个金币、10个水晶和宝石，外加5个木材。



墓穴 (Tomb of Souls)

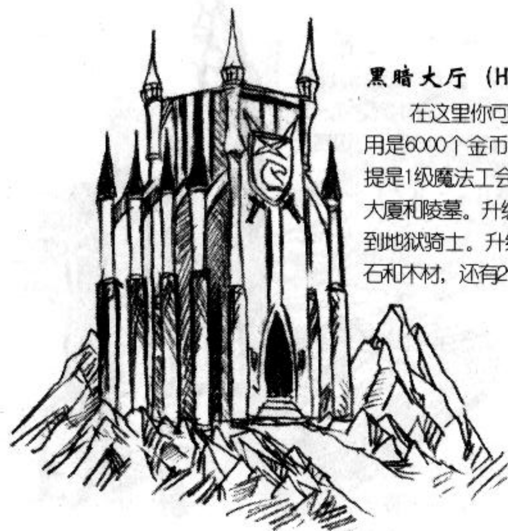
在这里你可以招募到鬼魂。建筑费用是1500个金币、5个矿石和木材。建筑前提是要塞和诅咒之庙。升级到高级墓穴之后，就可以招募到幽灵了。升级费用是1500个金币和5个水银。





陵墓（Mausoleum）

在这里你可以招募到亡灵法师。建筑费用是2000个金币、10个矿石和硫磺。建筑前提是1级魔法工会、要塞、诅咒之庙和坟场。升级到高级陵墓之后，就可以招募到强力亡灵法师。升级费用是2000个金币、5个硫磺和矿石。

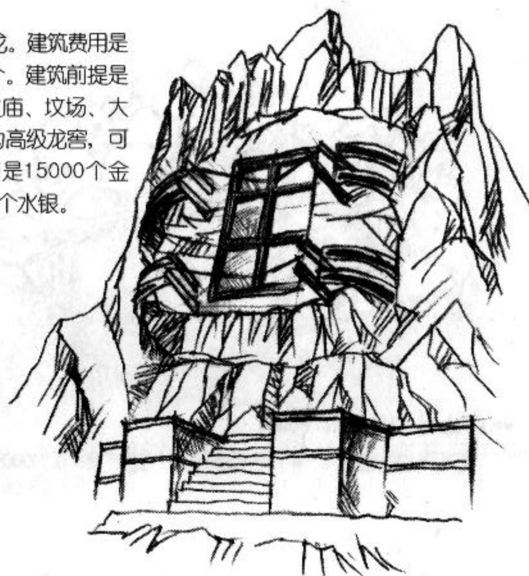


黑暗大厅（Hall of Darkness）

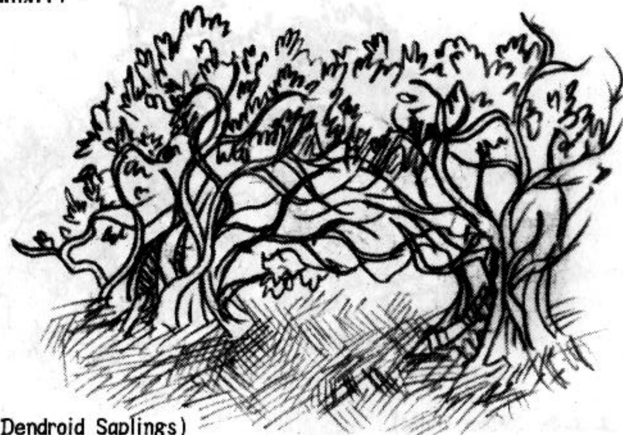
在这里你可以招募到黑暗骑士。建筑费用是6000个金币、10个硫磺和矿石。建筑前提是1级魔法工会、要塞、诅咒之庙、坟场、大厦和陵墓。升级到高级黑暗大厅，可以招募到地狱骑士。升级费用是3000个金币、5个矿石和木材，还有2个水银、水晶、硫磺和宝石。

龙窖（Dragon Vault）

在这里你可以招募到骨龙。建筑费用是10000个金币和所有资源各5个。建筑前提是1级魔法工会、要塞、诅咒之庙、坟场、大厦、陵墓和黑暗大厅。升级为高级龙窖，可以招募到幽灵龙。升级费用是15000个金币、5个矿石和木材，还有20个水银。

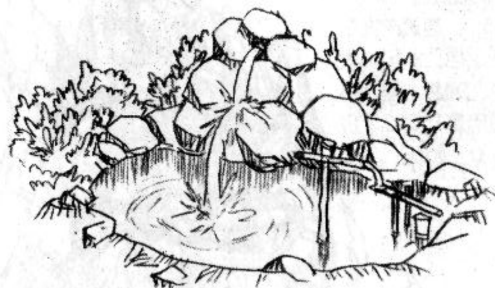


女巫族（Rampart）



树妖幼苗（Dendroid Saplings）

使树妖战士每周产量增加2个。建筑费用是2000个金币。建筑前提是要塞、半人马厩、田园和森林之门。



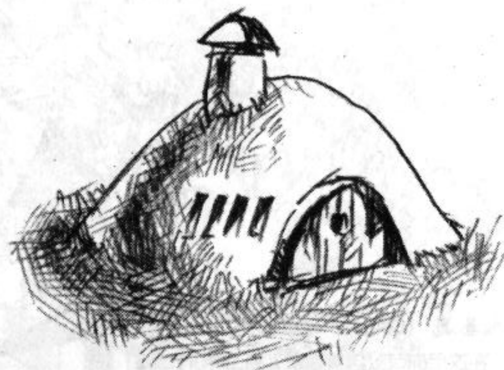
神秘池塘 (Mystic Pond)

它可以每周提供1-4个随机的资源。建筑费用是2000个金币和所有资源各2个。



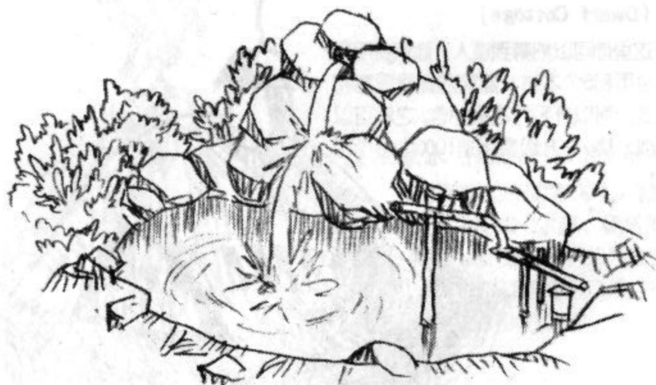
矿工工会 (Miner Guild)

使矮人每周的产量增加4个。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要塞、半人马厩和村舍。



宝藏 (Treasury)

使每周的产金量增加10%。建筑费用是5000个金币、5个木材和10个矿石。建筑前提是要塞、矿工工会、半人马厩和村舍。



幸运喷泉 (Fountain of Fortune)

为守城部队增加2点幸运值。建筑费用是1500个金币和10个水晶。

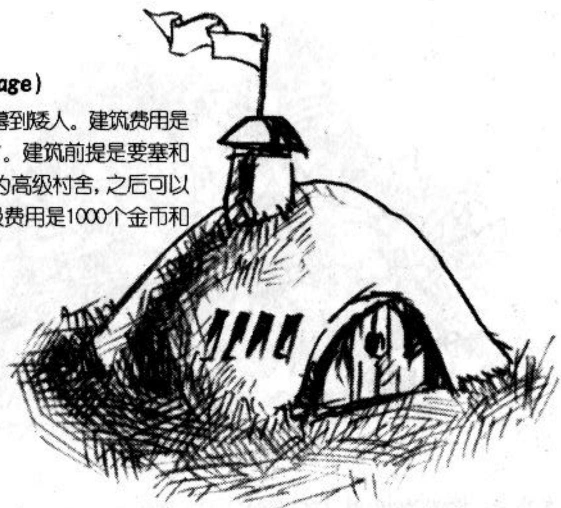


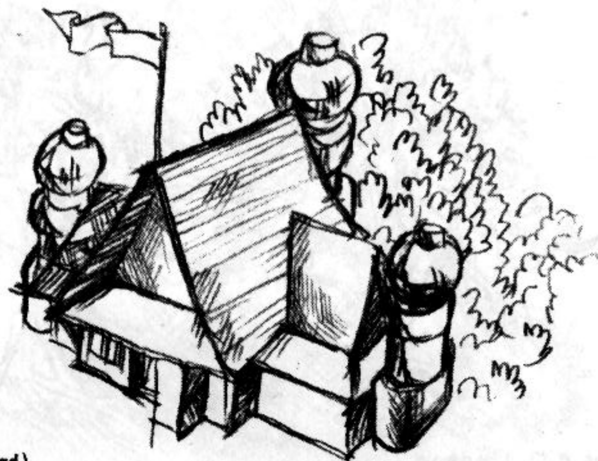
半人马厩 (Centaur Stable)

在这里你可以招募到半人马，在3代中半人马再也不是远程部队了。建筑费用是500个金币和10个木材。建筑前提是要塞。升级为高级马厩后，可以招募到半人马队长。升级费用是1000个金币和5个木材。

村舍 (Dwarf Cottage)

在这里你可以招募到矮人。建筑费用是1000个金币和5个木材。建筑前提是要塞和半人马厩。可以升级为高级村舍，之后可以招募到战斗矮人，升级费用是1000个金币和5个木材。





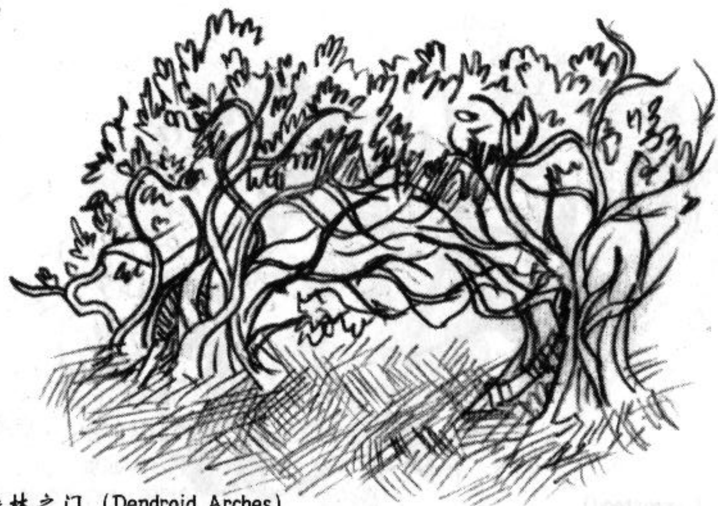
田园 (Homestead)

在这里你可以招募到森林精灵。建筑费用是1500个金币和10个木材。建筑前提是要塞和半人马厩。升级为高级田园之后，可以招募到大精灵。升级费用也是1500个金币和10个木材。



魔法泉水 (Enchanted Spring)

在这里你可以招募到飞马。建筑费用是2000个金币和10个水晶。建筑前提是要塞、半人马厩和田园。升级为高级魔法泉水之后，可以招募到银色飞马。升级费用是2000个金币和5个水晶。



森林之门（Dendroid Arches）

在这里你可以招募到树妖卫士。建筑费用是2500个金币。建筑前提是要塞、半人马厩和田园。升级为高级森林之门后，可以招募到树妖战士。升级费用是1500个金币。



独角兽林地（Unicorn Glade）

在这里你可以招募到独角兽。建筑费用是4000个金币、5个木材和矿石，还有10个宝石。建筑前提要塞、半人马厩、田园、魔法泉水和森林之门。升级为高级独角兽林地之后，可以招募到战斗独角兽。升级费用是3000个金币和5个宝石。

龙壁（Dragon Cliffs）

在这里你可以招募到绿龙。建筑费用是10000个金币、30个矿石和20个水晶。建筑前提是2级魔法工会、要塞、半人马厩、田园、魔法泉水、森林之门和独角兽林地。升级为高级龙壁之后，可以招募到黄金龙。升级费用是20000个金币、30个矿石和20个水晶。

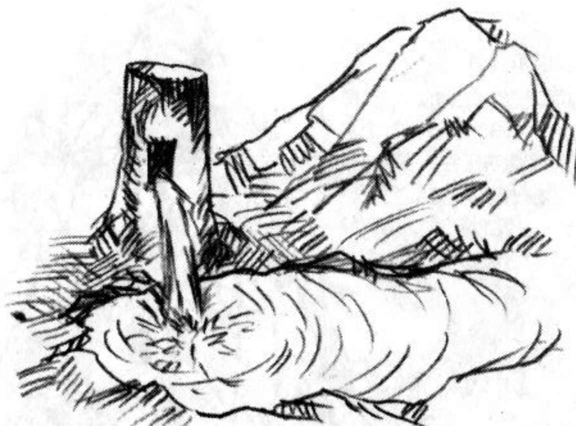


兽人族（Stronghold）：



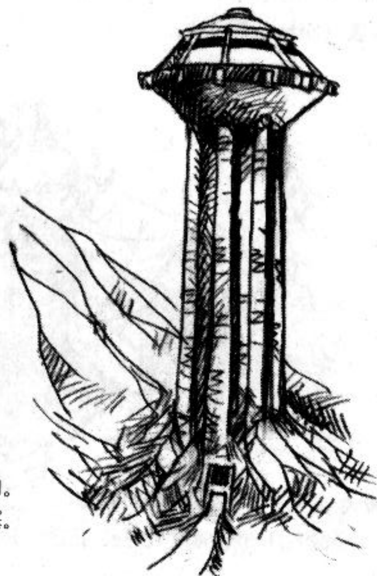
自由者工会（Freelancer's Guild）

在这里允许你将各种生物兑换为资源。建筑费用是1000个金币。建筑前提是先建好市场。



逃跑暗道 (Escape Tunnel)

允许你守城的英雄在的不支时候逃跑。建筑费用是2000个金币、5个木材和矿石。建筑前提是要塞。

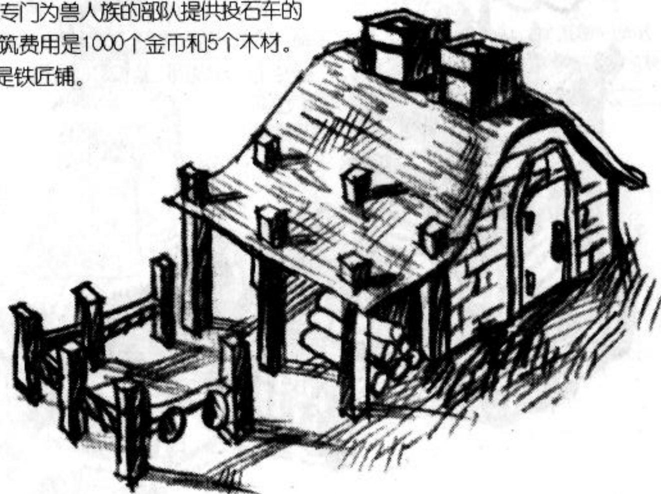


英烈大厅 (Hall of Valhalla)

它可以为访问的英雄增加1点攻击力。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要塞。

投石车工场 (Ballista Yard)

这是专门为兽人族的部队提供投石车的地方。建筑费用是1000个金币和5个木材。建筑前提是铁匠铺。





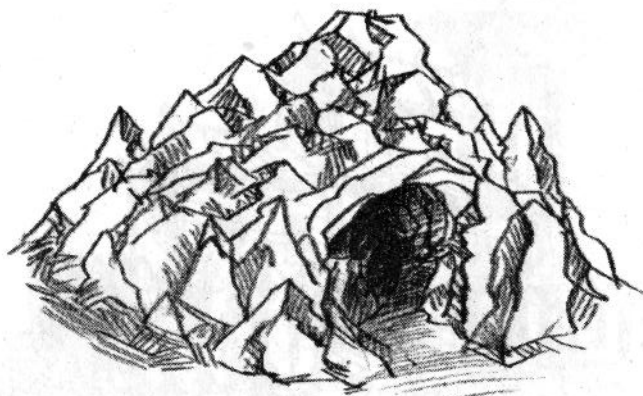
食堂 (Mess Hall)

使小妖每周的产量增加8个。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要塞和妖怪兵营。



妖怪兵营 (Goblin Barracks)

在这里你可以招募到小妖。建筑费用是200个金币、5个矿石和木材。建筑前提是要塞。如果升级为高级妖怪兵营，就可以招募到妖怪了。升级费用是1000个金币、5个木材和矿石。



狼穴 (Wolf Pen)

在这里你可以招募到狼骑兵，似乎就是小妖骑了一匹狼。建筑费用是1000个金币、5个矿石和10个木材。建筑前提是要塞和妖怪兵营。升级为高级狼穴，可以招募到高级狼骑兵。升级费用是1000个金币、5个木材和矿石。

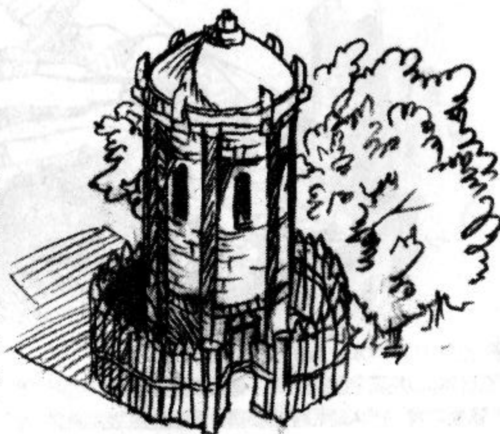


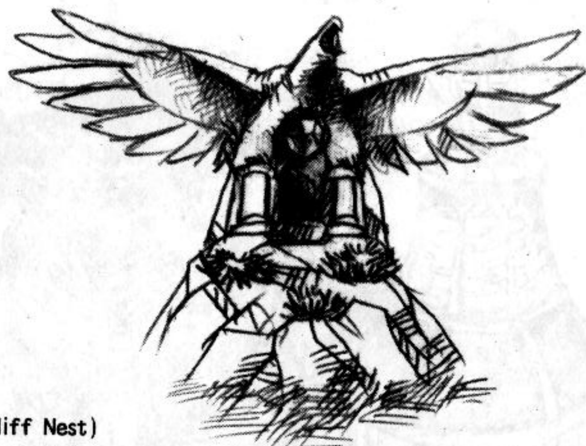
兽人塔 (Orc Tower)

在这里你可以招募到野人。建筑费用是1000个金币、5个矿石和木材。建筑前提是要塞和妖怪兵营。升级为高级兽人塔就可以招募到野人之王。升级费用是1000个金币、2个木材和矿石。

怪物堡垒 (Ogre Fort)

在这里你可以招募到食人魔。建筑费用是2000个金币和20个木材。建筑前提是要塞、妖怪兵营和兽人塔。升级为高级怪物堡垒后，可以招募到食人魔法师。升级费用是2000个金币、5个木材、矿石和宝石。





巢穴（Cliff Nest）

在这里你可以招募到大鹏。建筑费用是2500个金币和10个矿石。建筑前提是要塞、妖怪兵营和狼穴。升级到高级巢穴，就可以招募到雷鸟。升级费用是2000个金币、5个矿石和木材。



怪兽之穴（Cyclops Cave）

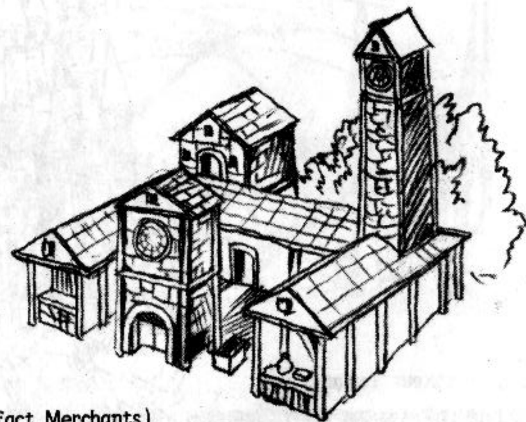
在这里你可以招募到独眼巨人。建筑费用是3500个金币、20个水晶和矿石。建筑前提是要塞、妖怪兵营、兽人塔和怪物堡垒。升级到高级怪兽之穴后，可以招募到独眼巨人之王。升级费用是3000个金币、5个矿石和木材。



巨兽之壁（Behemoth Crag）

在这里你可以招募到巨兽。建筑费用是10000个金币、10个矿石、木材和水晶。建筑前提是要塞、妖怪兵营、狼穴和巢穴。

精灵族（Tower）：



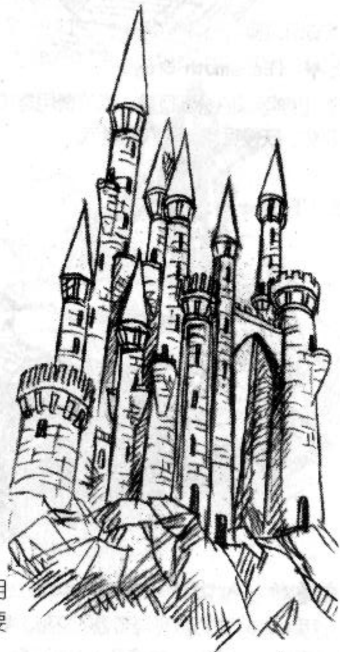
宝物交易所（Artifact Merchants）

在这里你可以进行宝物与资源的交易，把自己不喜欢的宝物换成紧俏的资源到是很有用，就是费用高了点儿。建筑费用是10000个金币。建筑前提是市场。



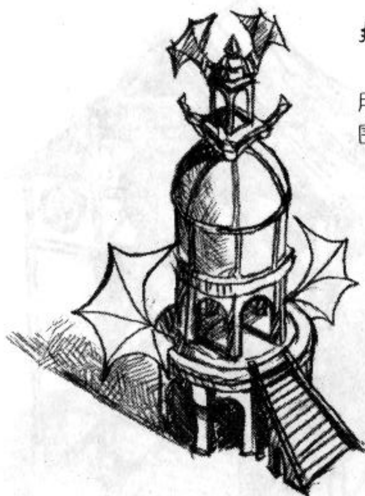
图书馆 (Library)

为魔法工会每层多增加一种魔法。建筑费用是1500个金币和所有资源各5个。建筑前提是1级魔法工会。



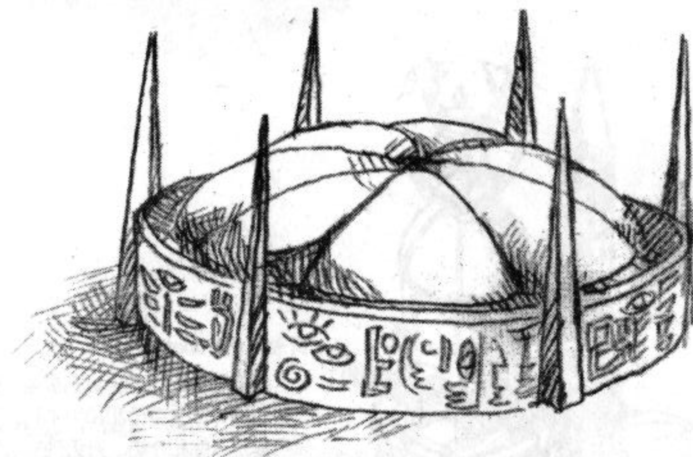
守望塔 (Lookout Tower)

可以增加城池的的视野范围。建筑费用是1000个金币和5个木材。建筑前提是要塞。



翅膀雕像 (Sculptor's Wings)

使石像鬼每周的产量增加4个。建筑费用是1000个金币。建筑前提是要塞、作坊和围栏。

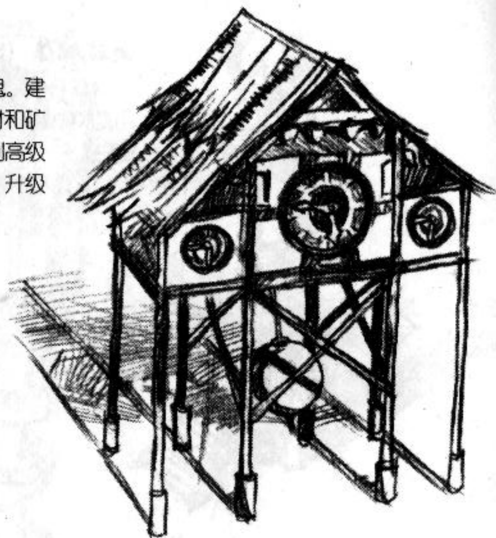


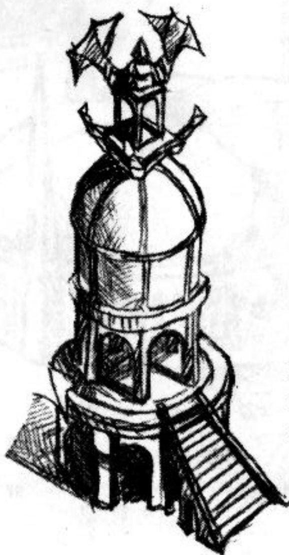
知识之墙 (Wall of Knowledge)

为访问的英雄增加1点知识。建筑费用是1000个金币和5个木材。建筑前提是1级魔法工会。

作坊 (Workshop)

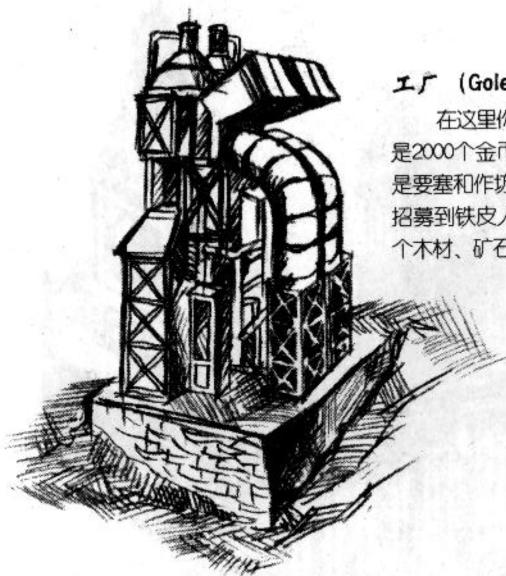
在这里你可以招募到小鬼。建筑费用是300个金币、5个木材和矿石。建筑前提是要塞。升级到高级作坊，可以招募到高级小鬼。升级费用是1000个金币。





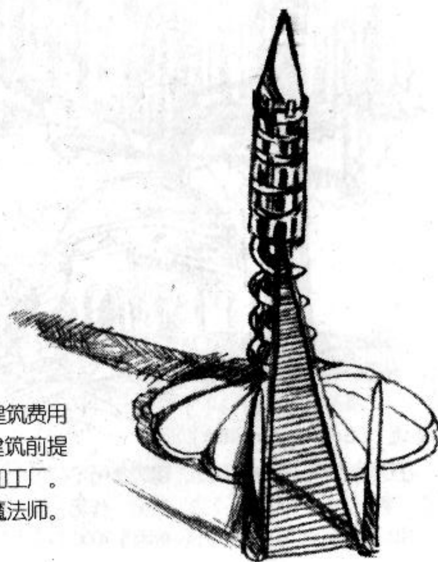
围栏 (Parapet)

在这里你可以招募到石像鬼。建筑费用是1000个金币和10个矿石。建筑前提是要塞和作坊。升级到高级围栏后，可以招募到高级石像鬼。升级费用是1500个金币和5个矿石。



工厂 (Golem Factory)

在这里你可以招募到石头人。建筑费用是2000个金币、5个木材和矿石。建筑前提是要塞和作坊。如果升级到高级工厂，可以招募到铁皮人。升级费用是2000个金币、5个木材、矿石和水银。



魔法塔 (Mage Tower)

在这里你可以招募到魔法师。建筑费用是2500个金币和所有资源各5个。建筑前提是1级魔法工会、要塞、作坊、围栏和工厂。升级到高级魔法塔，可以招募到大魔法师。升级费用是2000个金币和5个木材。

圣坛 (Altar of Wishes)

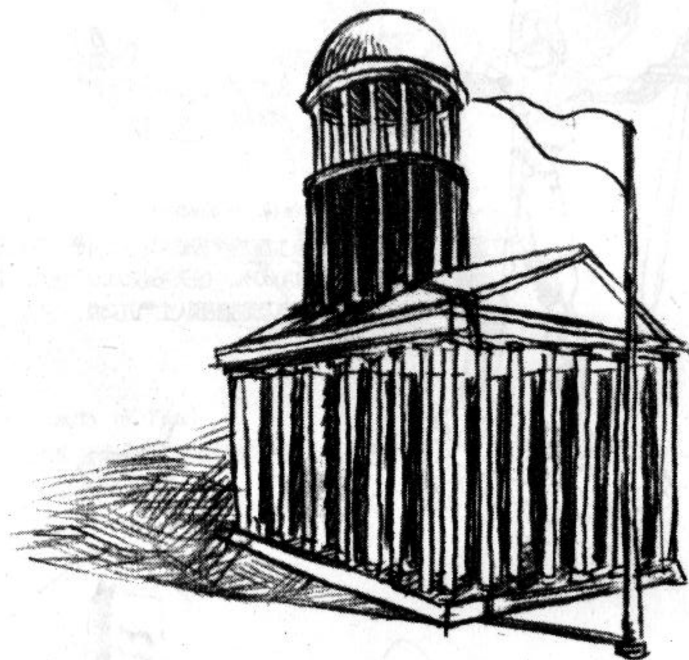
在这里你可以招募到灯神。建筑费用是3000个金币、5个木材和矿石，还有6个水晶和宝石。建筑前提是1级魔法工会、要塞、作坊、围栏、工厂和魔法塔。升级到高级圣坛后，可以招募到灯神之主。升级费用是2000个金币和5个木材。





黄金屋 (Golden Pavilion)

在这里你可以招募到那加。建筑费用是4000个金币、5个矿石和木材，还有2个其它资源。建筑前提是1级魔法工会、要塞、作坊、围栏、工厂和魔法塔。升级到高级黄金屋后，可以招募到那加女王。升级费用是3000个金币、3个水银、硫磺、宝石和水晶。



云中城堡 (Cloude Temple)

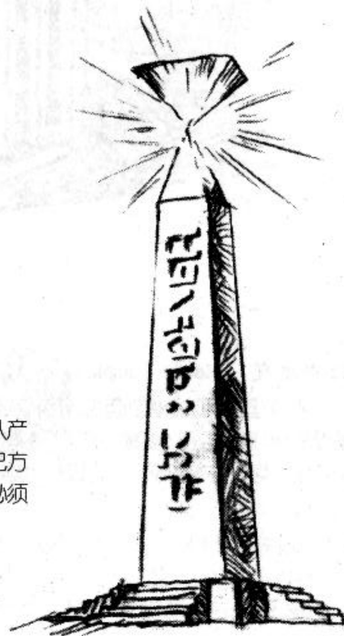
在这里你可以招募到巨人。建筑费用是5000个金币、10个木材、矿石和宝石。建筑前提是1级魔法工会、要塞、作坊、围栏、工厂、魔法塔、圣坛和黄金屋。升级到高级云中城堡，可以招募到泰坦。升级费用是25000个金币、5个木材和矿石，还有30个宝石。

终极建筑类：



骑士雕像 (Colossus)

骑士族的终极建筑。作用是所在城部队产量增加50%，每天多收5000个金币，并且所有己方及联盟部队士气加2点。



灵魂之狱 (Soul Prison)

亡灵巫师族的终极建筑。作用是所在城部队产量增加50%，每天多收5000个金币，并且提升己方及联盟所有英雄的招魂术增加20%（条件使他必须会招魂术）。

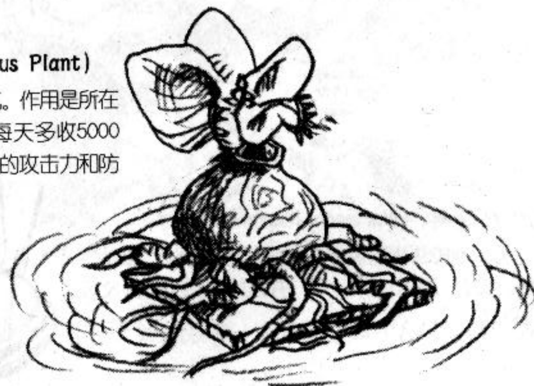


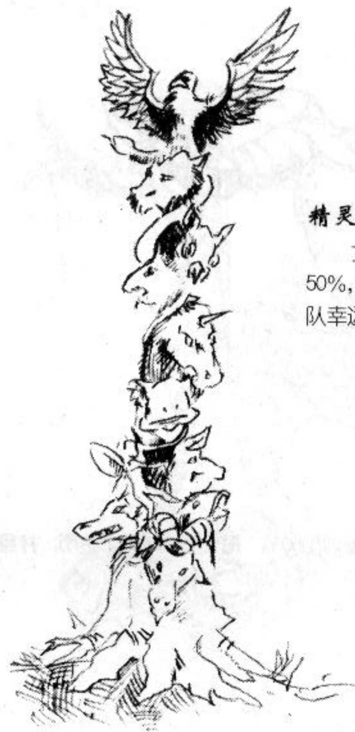
火神 (Deity of Fire)

地狱族的终极建筑。作用是所在城部队产量增加50%，每天多收5000个金币，并且每周均为恶魔之子周。

食肉植物 (Carnivorous Plant)

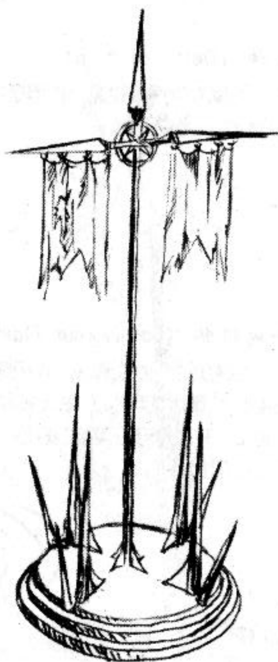
驯兽师族的终极建筑。作用是所在城部队产量增加50%，每天多收5000个金币，并且为守城英雄的攻击力和防守力各加10点。





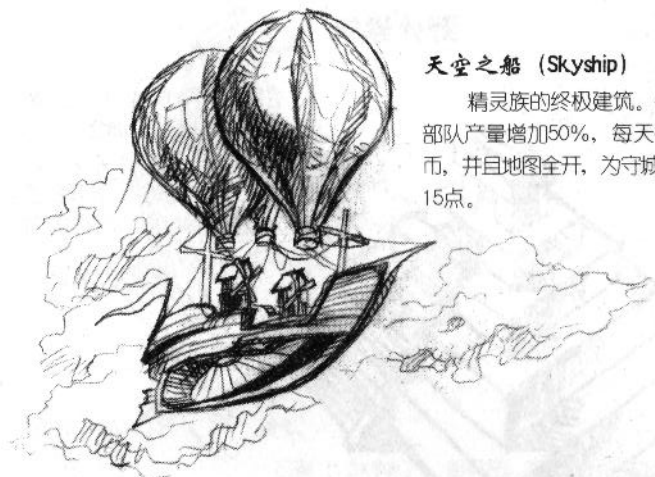
精灵守卫（Spirit Guardian）

女巫族的终极建筑。作用是所在城部队产量增加50%，每天多收5000个金币，并且所有己方及两盟部队幸运加2点。



战神纪念碑（Warload's Monument）

兽人族的终极建筑。作用是所在城部队产量增加50%，每天多收5000个金币，并且为守城英雄的攻击力加20点。



天空之船（Skyship）

精灵族的终极建筑。作用是所在城部队产量增加50%，每天多收5000个金币，并且地图全开，为守城英雄得知识加15点。

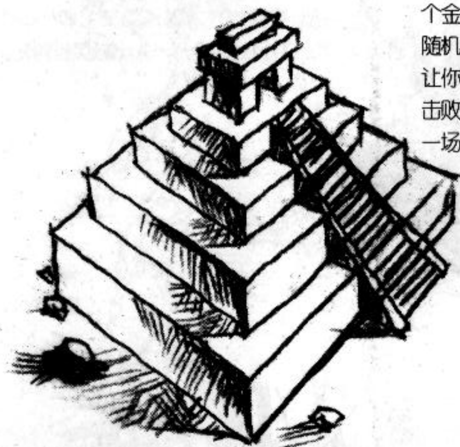


地之守护（Guardian of Earth）

男巫族的终极建筑。作用是所在城部队产量增加50%，每天多收5000个金币，并且为守城的英雄加12点魔法力。

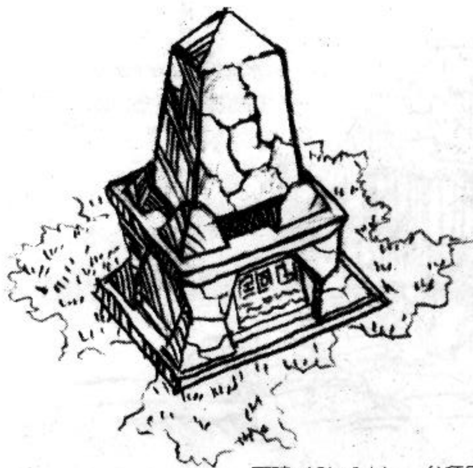
野外建筑

金字塔（Pyramid）：打败40个金人和20个钻石人，你会学到一种随机的5级魔法，如果你的智慧不足你让你学习，魔法会消失。参拜金字塔击败卫兵后，会减少2点幸运值直到下一场战斗。





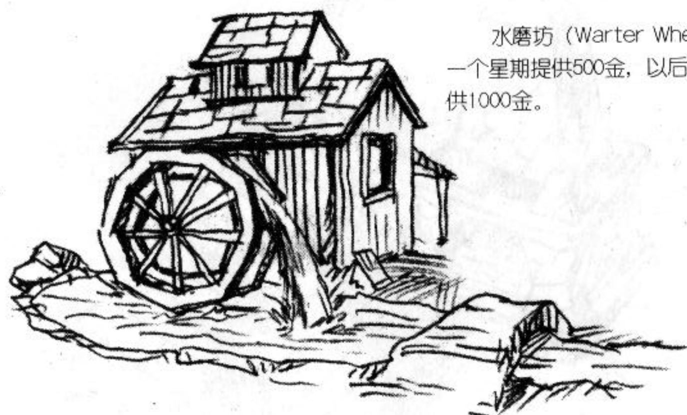
城堡（Hill Fort）：在这里，你可以升级自己的初级部队。



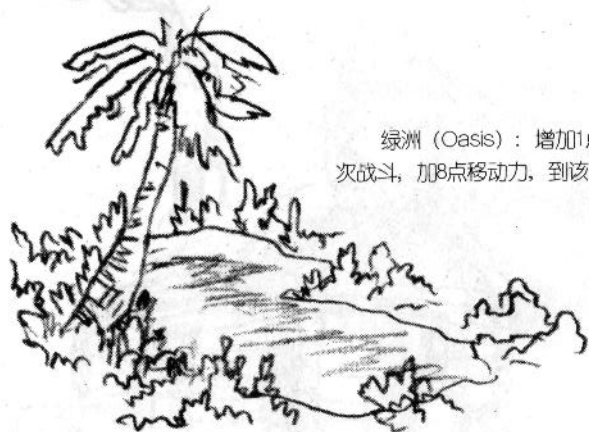
石碑（Obelisk）：参拜后，可以显示出拼图的一部分。

交易所（Trading Post）：可以使你在野外交换各种资源，兑换率相当于3座市场。

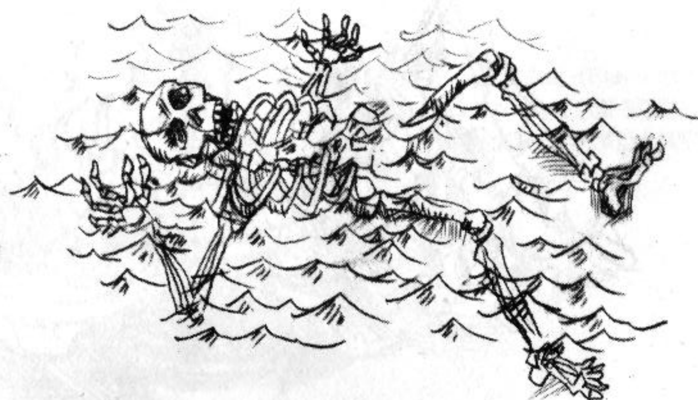




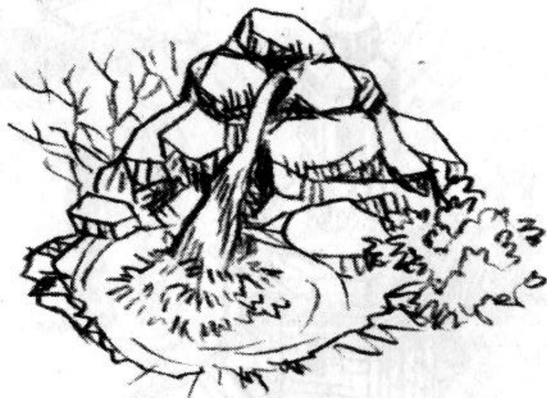
水磨坊（Warter Wheel）：第一个星期提供500金，以后每星期提供1000金。



绿洲（Oasis）：增加1点士气，直到下次战斗，加8点移动力，到该回合结束。



骷髅（Skeleton）：80%的机会什么都找不到，20%的机会会发现一种随机宝物。



魔力之泉（Magic Spring）：恢复魔法点，并使其加倍。





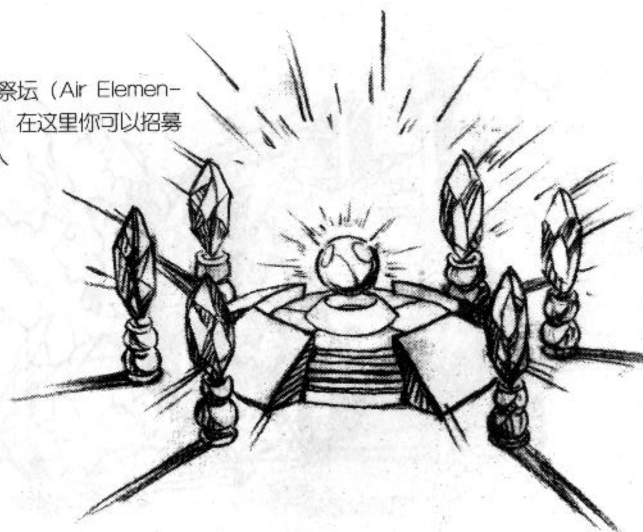


制图师（Cartographer）：有3种，用1000金可以分别买到大陆、海洋和地下城的地图。



元素祭坛（Elemental Conflux）：在这里你可以招募到全部的4种元素巨人（空气、水、火和土）

空气元素祭坛（Air Elemental Conflux）：在这里你可以招募到空气元素巨人



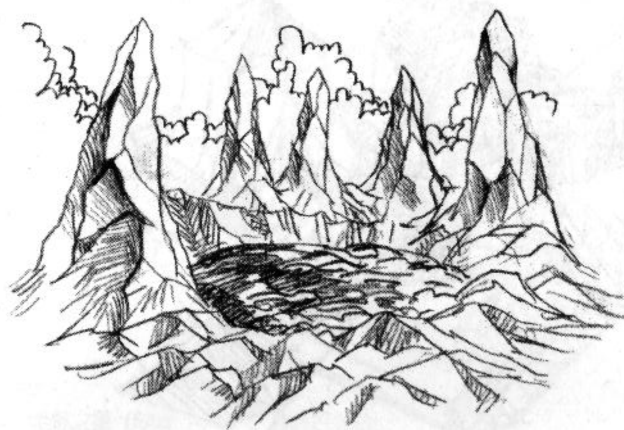


水元素祭坛（Warter Elemental Conflux）：在这里你可以招募到水元素巨人



火元素祭坛（Fire Elemental Conflux）：在这里你可以招募到火元素巨人

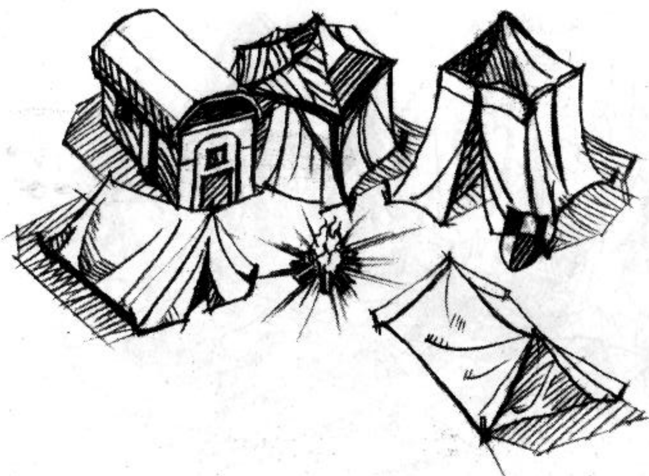
建　筑　篇



土元素祭坛（Earth Elemental Conflux）：在这里你可以招募到土元素巨人



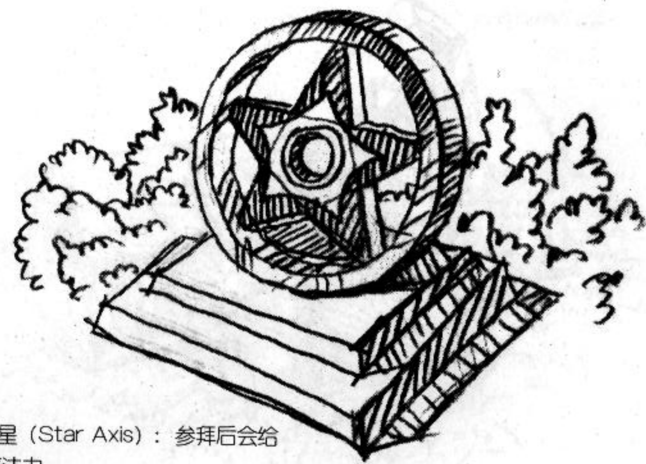
武器工厂（War Machine Factory）：在这里你可以买到3种战争武器（巨箭车、投石车和弹药马车）



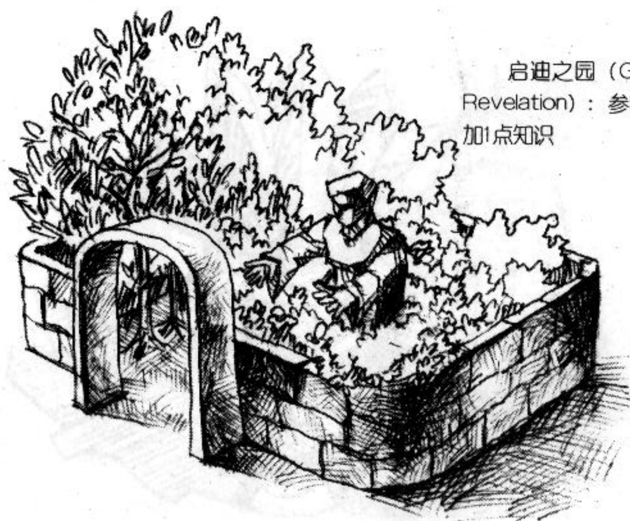
难民帐篷（Refugee Camp）：在这里你可以每星期招募到一种怪物，种类吗，当然是随机的。



风车（Windmill）：在这里你每星期会找到3-6个随机的资源，但不会是金币或木材。



坐标之星（Star Axis）：参拜后会给你增加1点魔法力



启迪之园（Garden of Revelation）：参拜后会给你增加1点知识

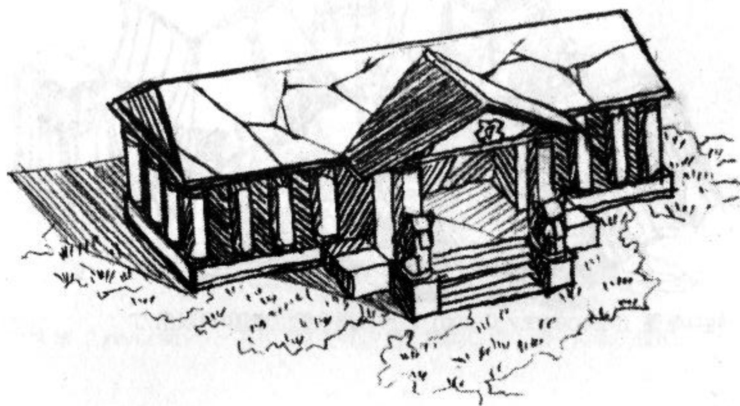


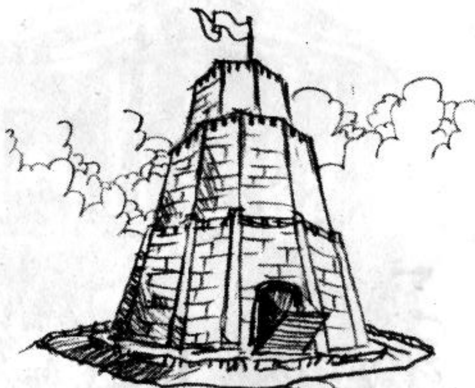
知识之石（Learning Stone）：参拜后会给你增加1000点经验值



幸运之像（Idol of Fortune）：参拜后会给你增加1点幸运和士气，或其中之一。

大图书馆（Library of Enlightenment）：参拜后，有可能会给你4项属性各加2点。





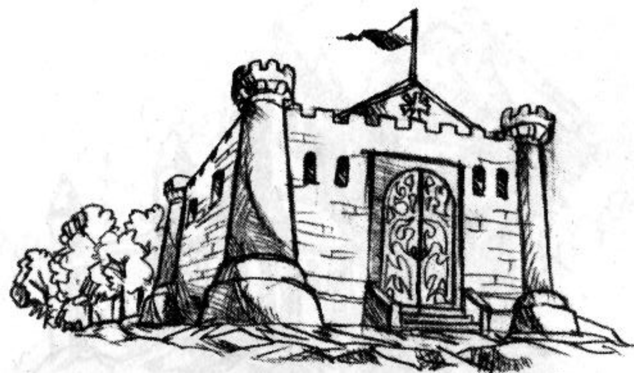
防御塔（Marletto Tower）：参拜后会给你增加1点防御力



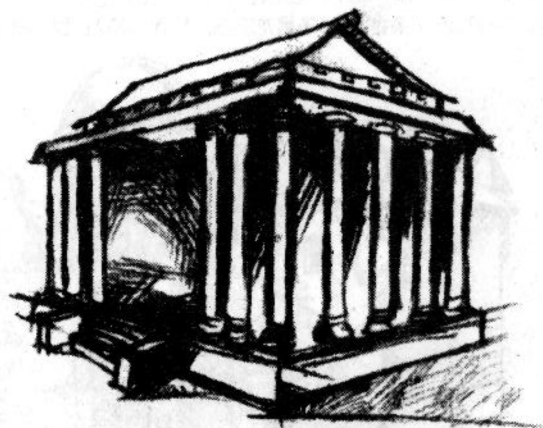
佣兵帐篷（Mercenary Camp）：参拜后会给你增加1点攻击力



魔法学校（School of Magic）：在付1000金币之后，你可以选择增加1点魔法力或知识



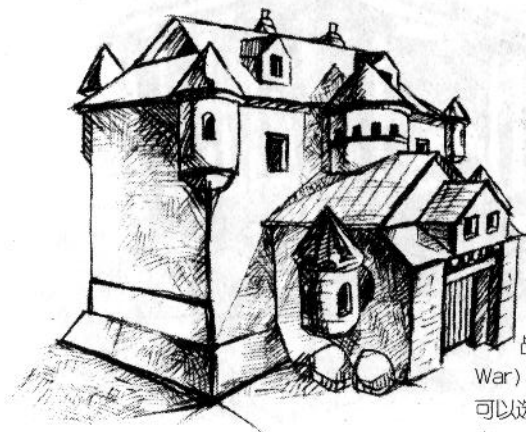
大学（University）：在付2000金币之后，你可以学习到一种新的技能。



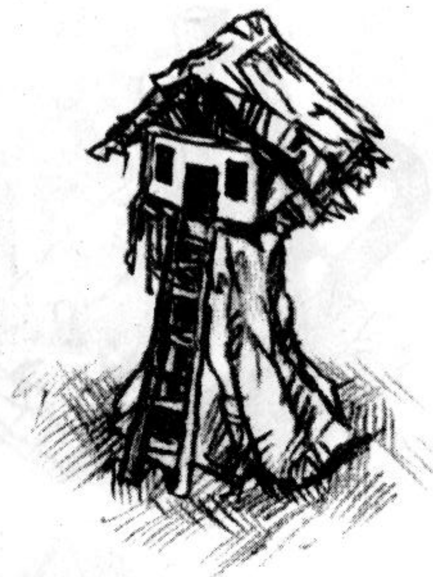
寺庙（Temple）：参拜后会给你增加1-2点士气



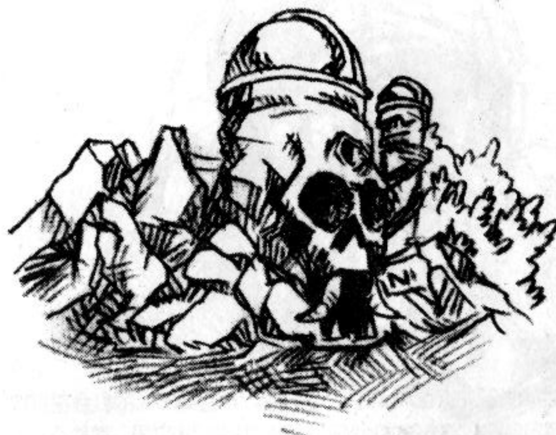
龙城（Dragon Utopia）：参拜龙城，你会有30%的机会在打败8条绿龙，5条红龙，2条金龙和1条黑龙之后，得到20000金币和4样宝物；30%的机会在打败8条绿龙，6条红龙，3条金龙和2条黑龙之后，得到30000金币和4样宝物；30%的机会在打败8条绿龙，6条红龙，4条金龙和3条黑龙之后，得到40000金币和4样宝物；10%的机会在打败8条绿龙，7条红龙，6条金龙和5条黑龙之后，得到50000金币和4样宝物。



战争学院（School of War）：在付1000金币之后，你可以选择增加1点攻击力或防守力。



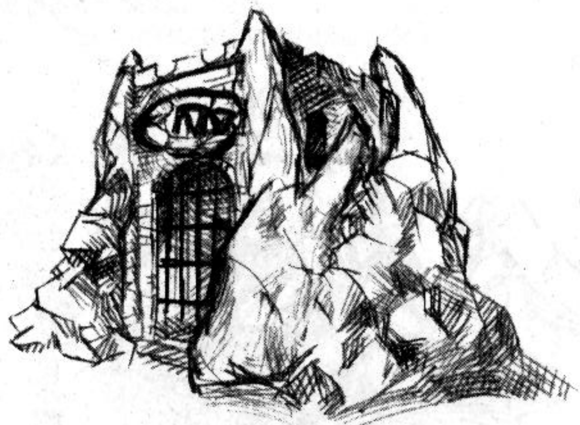
女巫小屋（Witch Hu
后，女巫会教你除领导术和招
第2项技能。



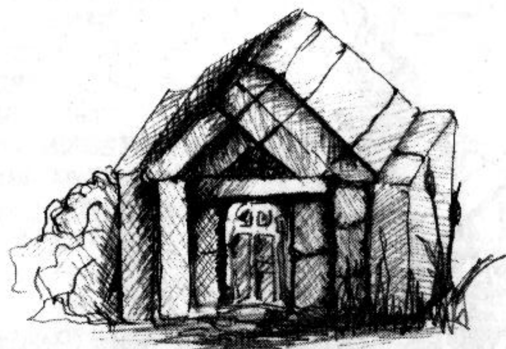
地下城入口（Subterranean Gate）：作用当然是进入地下城了，别忘了带上地图。



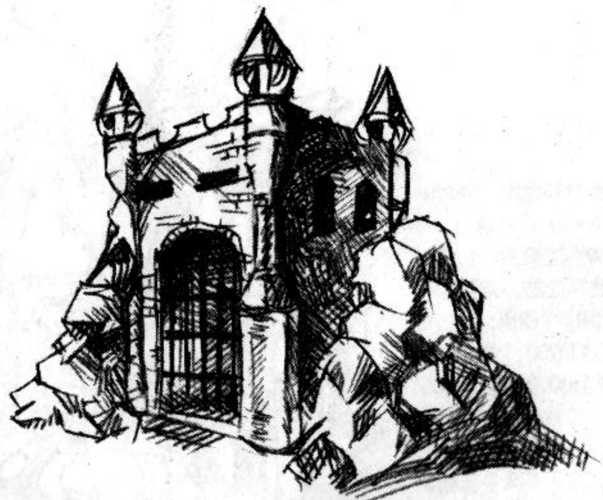
祭坛（Altar of Sacrifice）：使用来换取经验值的地方。骑士族（Castle）、女巫族（Rampart）和精灵族（Tower）用宝物来换取；地狱族（Inferno）、亡灵巫师族（Necropois）和男巫族（Dungeon）用生物来换；兽人族（Stronghold）和驯兽师族（Fortress）用宝物和生物都可以换。



独眼巨人储蓄所（Cyclops Stockpile）：在这里，你会有30%的机会在打败20个独眼巨人之后，每种资源各得4；30%的机会在打败30个独眼巨人之后，每种资源各得6；30%的机会在打败40个独眼巨人之后，每种资源各得8；10%的机会在打败50个独眼巨人之后，每种资源各得10。



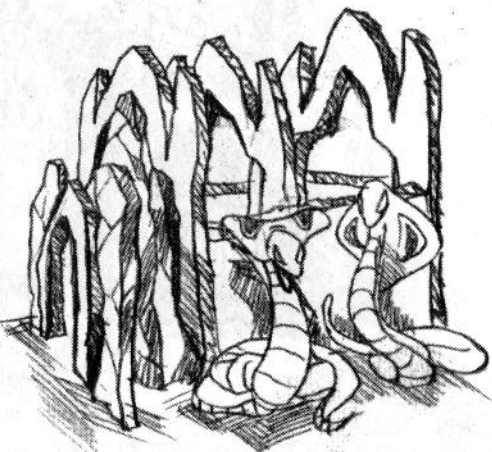
矮人国库（Dwarven Treasury）：在这里，你会有30%的机会在打败50个矮人后，得到2500个金币和2个水晶；30%的机会在打败75个矮人后，得到4000个金币和3个水晶；30%的机会在打败100个矮人后，得到5000个金币和5个水晶；10%的机会在打败150个矮人后，得到7500个金币和10个水晶；



狮鹫学校（Griffin Conservatory）：在这里，你会有30%的机会在打败40个狮鹫之后，得到2个天使；30%的机会在打败60个狮鹫之后，得到3个天使；30%的机会在打败80个狮鹫之后，得到4个天使；10%的机会在打败100个狮鹫之后，得到5个天使。



恶魔之子隐藏所（Imp Cache）：在这里，你会有30%的机会在打败100个恶魔之子后，得到1000个金币和2个水银；30%的机会在打败150个恶魔之子后，得到1500个金币和3个水银；30%的机会在打败200个恶魔之子后，得到2000个金币和4个水银；30%的机会在打败300个恶魔之子后，得到5000个金币和6个水银。



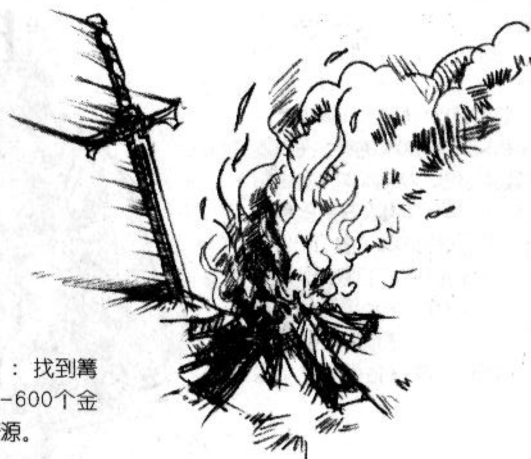
美杜莎仓库（Medusa Store）：在这里，你会有30%的机会在打败20个美杜莎之后，得到2000个金币和5个硫磺；30%的机会在打败30 个美杜莎之后，得到3000个金币和6个硫磺；30%的机会在打败40个美杜莎之后，得到40 000个金币和8 个硫磺；10%的机会在打败50个美杜莎之后，得到5000个金币和10个硫磺。

那加银行（Naga Bank）：在这里，你会有30%的机会在打败10个那加之后，得到4000个金币和8个宝石；30%的机会在打败15个那加之后，得到6000个金币和12个宝石；30%的机会在打败20个那加之后，得到8000个金币和16个宝石；10%的机会在打败30个那加之后，得到12000个金币和24个宝石。





蜻蜓巢（Dragon Fly Hive）：在这里，你会有30%的机会在打败30个蜻蜓之后，得到4个双足飞龙；30%的机会在打败45个蜻蜓之后，得到6个双足飞龙；30%的机会在打败60个蜻蜓之后，得到8个双足飞龙；30%的机会在打败90个蜻蜓之后，得到12个双足飞龙。



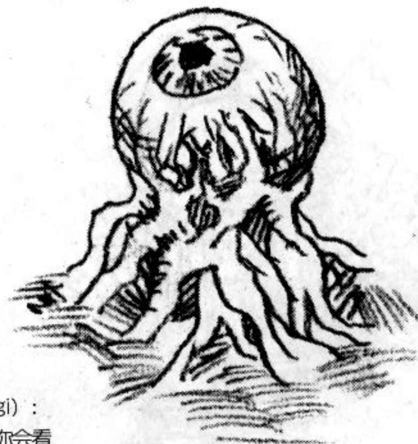
篝火（Campfire）：找到篝火以后，你会得到400-600个金币，或者是4-6个随机资源。



黑幕（Cover of Darkness）：在自己周围产生20格范围的黑幕，挡住敌人视线。



盗贼工会（Den of Thieves）：进入盗贼公会，你会得到与游戏有关的完整信息。



魔法之眼（Eyes of Magi）：与魔法屋合用。进入魔法屋后，你会看到魔法眼所在位置的地图。



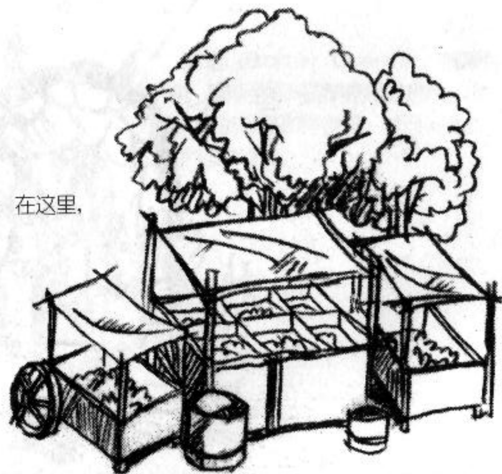
魔法屋（Hut of Magi）：与魔法眼合用。进入魔法屋后，你会看到魔法眼所在位置的地图。



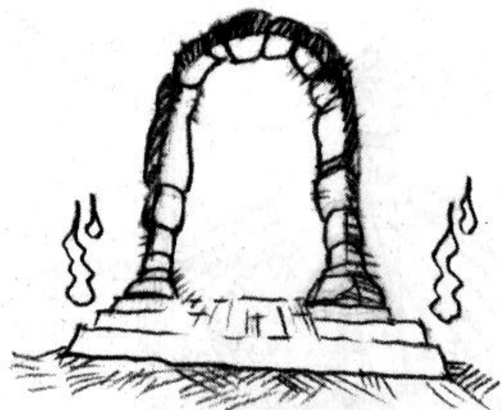
神龛（Shrine of Magic Incantation）：有3级神龛，参拜后，你会学到相应的魔法。



灯塔（Lighthouse）：每座灯塔可以为你的船只增加5点移动力。



黑市（Black Market）：在这里，你可以购买到宝物。



单向传送门（Monolith One Way Entrance（Exit））：作用当然是把你传来传去。但在这一代里，有了出口和入口的区别，不要搞混。



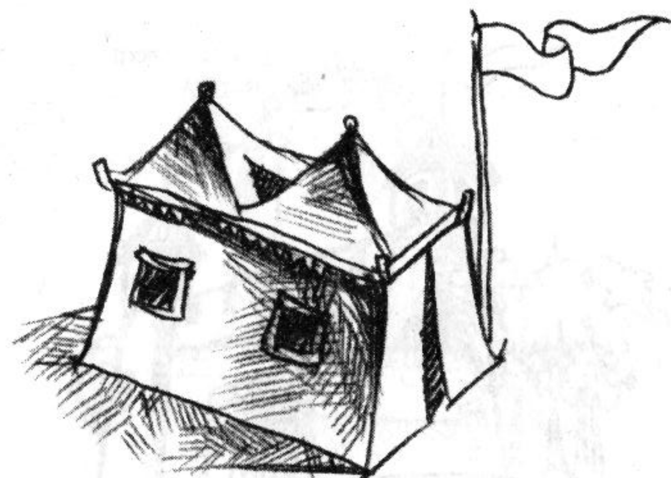
双向传送门（Monolith Two Way）：与单向的区别就在于不分出入口。

要塞（Garrison）：在这里你可以放置部队阻止敌人

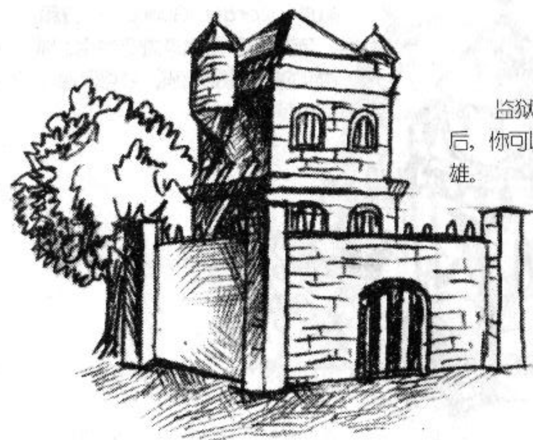


哨塔（Border Guard）：按颜色分为8种，与颜色相同的秘密帐篷合用。你只有先到对应的帐篷取得密码，才可以通过，过后它会自动消失。





秘密帐篷（Keymaster' Tent）:按颜色分为8种，与颜色相同的哨塔合用。



监狱（Prison）：在到达监狱后，你可以救出一位愿意跟随你的英雄。



杉木了望塔（Redwood Observatory）：登上塔后，会打开周围20格范围的地图。



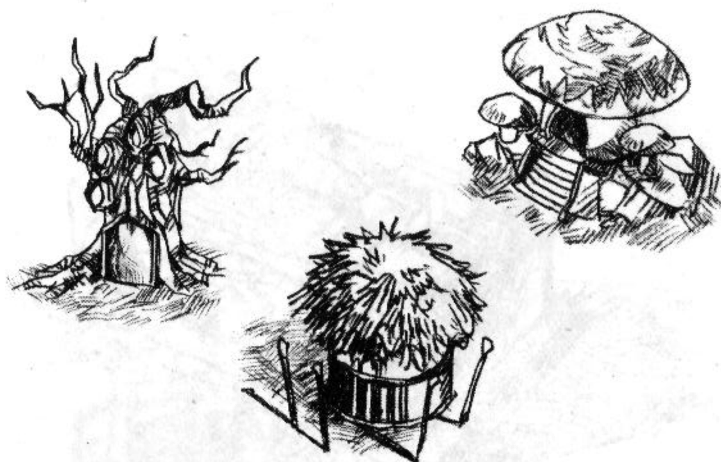
队旗（Rally Flag）：这里会增加你的1点士气和幸运，还有4点移动力。



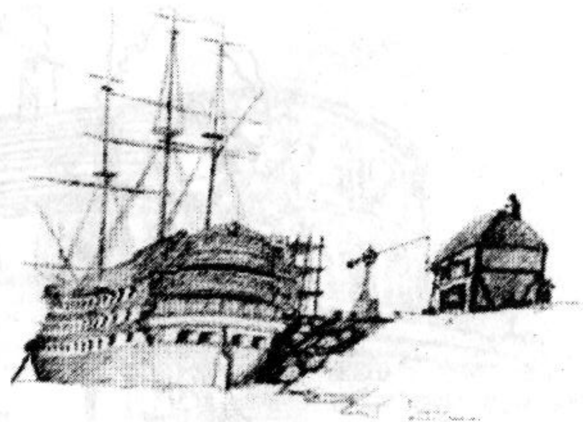
神殿（Sanctuary）：这是最有用的建筑之一，在野外如果你遇到打不过的敌人，别犹豫，神殿使你最好的选择，因为它还有另一层意思：避难所。



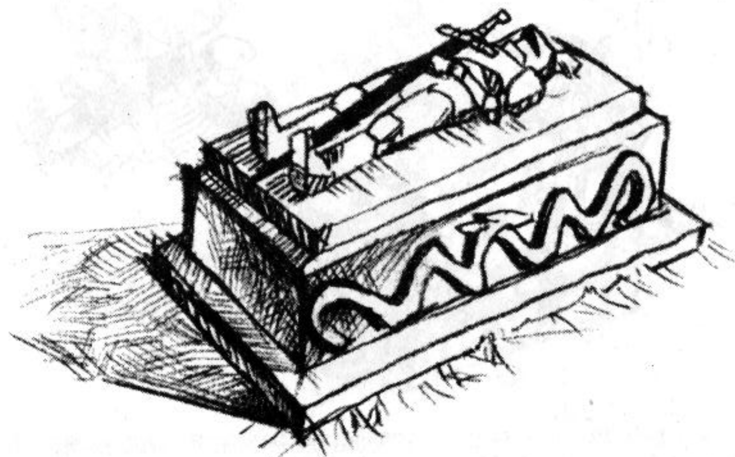
学者（Scholar）：请教学者，她会教给你一种魔法和技能，之后便会消失。



预言家的小屋（Seer' Hut）：在这里你会接到各种的任务，完成后会得到不斐的奖励。



船厂（Shipyard）：顾名思义，在这里你可以买到船只。



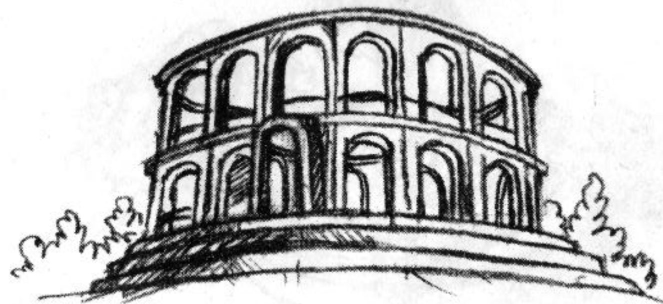
勇士之墓（Warrior's Tomb）：搜寻墓穴，你会找到1种随机的宝物，但会降低3点士气。



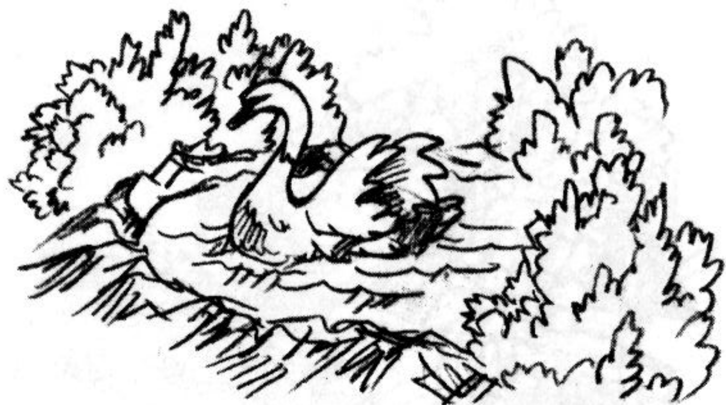
酒馆（Tavern）：在这里，你可以招募到新的英雄，并取得一定的信息。



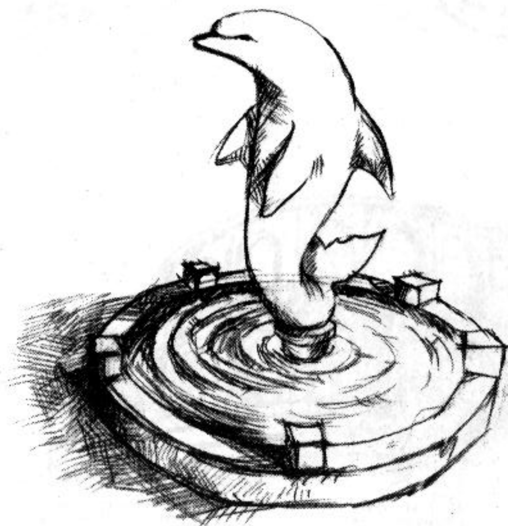
魔法井（Magic Well）：这里可以恢复你的魔法力



竞技场（Arena）：在这里，你可以选择增加2点攻击力或防守力。



天鹅湖（Lake of Scarlet Swan）：这里会给你增加2点幸运，但减少所有的移动力。



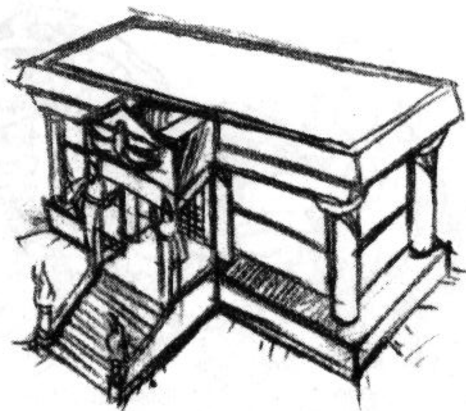
好运之泉（Fountain of Fortune）：这里会给你增加1-3点幸运



仙境之环（Faerie Ring）：这里会给你增加1点幸运



神秘花园（Mystical Garden）：每星期会给你提供500个金币或5个宝石，机会各占50%。



土窑（Crypt）：在这里，你会有30%的机会在打败30个骷髅兵和20个僵尸之后，会得到1000个金币；30%的机会在打败25个骷髅兵、20个僵尸和5个鬼魂之后，会得到2000个金币；30%的机会在打败20个骷髅兵、20个僵尸、10个鬼魂和5个吸血鬼之后，会得到2500个金币和1种宝物；10%的机会在打败20个骷髅兵、20个僵尸、10个鬼魂和10个吸血鬼之后，会得到5000个金币和1种宝物。



知识之树（Tree of knowledge）：在这里，你会有34%的机会不用付钱，但可以增加你的经验值到下一个等级；33%的机会要付2000个金币；33%的机会需要10个宝石。



马厩（Stable）：在一星期内增加6点移动力，而且骑士可以自动升级为斗士。



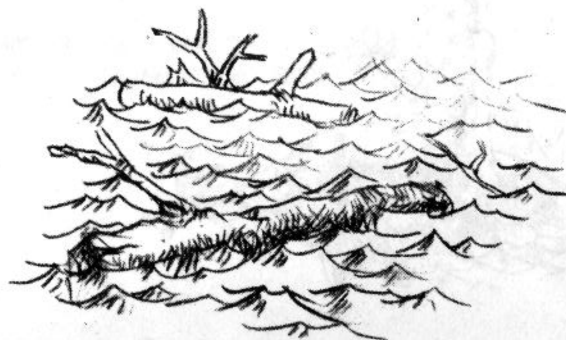
火柱（Pillar of Fire）：可以使你打开周围20格范围的地图



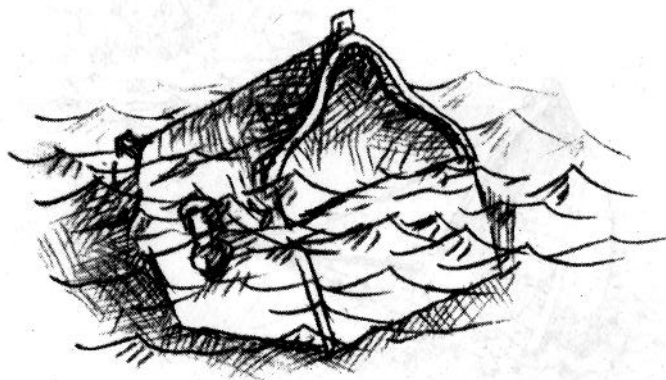
海妖（sirens）：海妖的声音可不是那么好听的！要是不慎误入歧途，它会让你损失30%的部队，但会按照损失部队的生命点数，为你折换为经验值。



遇难者（Shipwreck Survivor）：俗话说，好人必有好报。在搭救遇难者之后，你会得到1件随机的宝物。



废料（Flotsam）：一种海上漂浮的东西，但你决不能小看它，而且应尽快去捡。你会有25%的机会什么都捡不到；25%的机会得到5个木材；25%的机会得到5个木材和200个金币；25%的机会得到10个木材和500个金币。



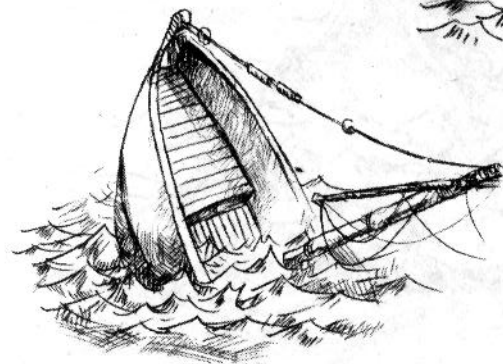
木箱（Sea Chest）：海上好东西真是不少，不仅捡废料可以发财，连箱子也不能放过。你会有20%的机会什么都捡不到；70%的机会捡到1500个金币；10%的机会捡到1500个金币和1个随机宝物，如果你所带的宝物已满，那么只得1500个金币。



美人鱼（Mermaids）：它会为你增加1点幸运，直到下一场战斗。



浮标（Buoy）：它会为你增加1点士气，直到下一场战斗。



沉船（Shipwreck）：船虽然沉了，但东西却一点都不少。你会有30%的机会在打败10个鬼魂后，得到2000个金币；30%的机会在打败15个鬼魂后，得到3000个金币；30%的机会在打败25个鬼魂后，得到4000个金币和1件随机宝物；10%的机会在打败50个鬼魂后，得到5000个金币和1件随机宝物。值得注意的是这里会降低你1点士气。

兵种篇

大家都已经知道《魔法门之英雄无敌III》除了保留了前代中全部的6个种族，还加入了2个全新的种族。因此在本作中，兵种的变化是相当大的。这就使得重新研究3代中各兵种的特性和能力变得异常重要。新增的2个种族不用说，自然是由全新的兵种构成。而即使是由前作继承下来的6个种族，兵种的构成也变化很大。象骑士族因为有天使的加入而变得相当强；女巫族的高级兵种凤凰则由同样华丽的金龙代替。说起来，3代中唯一不幸的种族可能只有亡灵巫师族吧？因为只有他们的兵种基本仍由2代沿袭而来，因此较之其他种族少了一些新奇感和魅力。

除了兵种本身的变化，在战斗和行动方面的设定上，3代的改变也相当明显。首先是在战场上由于战斗地图本身加入了地形因素的影响。因此在行动时，不同种族的兵种在不同地形上作战会产生不同的效果。部队在适合他们的地形上作战可以获得额外的点数。此外，在进行守城战中，本族城堡的地形就是所属生物所适应的地形，不但他们的速度会增加一点，其攻击力和防御力指数亦会各加一点。这些地形的影响映射到游戏里，可以用下面的数据做一概括：

骑士族（Castle）城堡的部队在草地上战斗速度、攻防会加1点；

女巫族（Rampart）城堡的部队在草地上战斗速度、攻防会加1点；

精灵族（Tower）城堡的部队在雪地上战斗速度、攻防会加1点；

地狱族（Inferno）城堡的部队在熔岩地上战斗速度会、攻防加1点；

男巫族（Dungeon）城堡的部队在地下的土地上战斗速度、攻防会加1点；

亡灵巫师族（Necropolis）城堡的部队在岩地（那种看起来较粗糙的地）上战斗速度、攻防会加1点；

驯兽师族（Fortress）城堡的部队在沼泽地上战斗速度、攻防会加1点；

兽人族（Stronghold）城堡的部队岩地（那种看起来较粗糙的地）上战斗速度、攻防会加1点。

其次，战场的扩大和等待指令（WAIT）的加入使战斗中兵种的应用更复杂化了。前作中飞行部队满屏乱飞的设定在这代中已不复存在，除了大天使，黑龙，大魔鬼等终极兵种外，其它的部队拼了命也只能飞直线距离。对飞行部队做了弱化处理是一个原因，战场本身面积的扩大则是另一个原因。从这点看，速度快的地面部队和飞行部队之间的差距就减小了，在较艰难的攻城战中，飞行部队孤军深入会损失很大。速度由于用数值来代表，使得各兵种的移动顺序变的更为复杂，这也是3代的一大改进。此外，本作中的远程部队和飞行部队可说是一对难兄难弟。由于战场的扩大，远程部队在攻击时如果敌方在10格以外的话，攻击力将减半，这跟前作中攻城时攻击城内部队时攻击力会减半的设定非常相似，此外，远程部队居然还有弹药的限制！真的很可怜哦！那么，是否本作中的飞行部队和远程部队会甘心就此被地面部队所取代呢？答案当然是否定的。因为本作中加入的等待指令将帮助这队难兄难弟共渡难关。作为本作中的划时代的全新设定，等待指令向玩家的脑容量提出了最高的挑战。运用得好，你可以毫发无伤的歼灭上千数量的部队，更可以在紧要

关头将局势一发扭转！不信？那就来看看等待指令的用法吧。这个指令的具体运作方式是当轮到你的某一只部队行动时，你可以选择等待指令让它休息，然后在其它部队行动完后再行动。和防御力指令不同的是，等待并不意味着本回合不再行动，相反，在己方其他部队和敌人都行动完后，选择了等待的部队将可以再次出手，给敌人以致命的打击。大家都知道在战斗中部队的行动顺序是根据他们的速度来定的，而等待指令的作用就是将这样的行动顺序颠倒过来。如果你将己方所有的部队都设成等待状态的话，那么你部队中本来速度最快的部队本回合将最后一个行动。这就给战斗时的排兵布阵带来了全新的体验。就象上面提到的那样，等待最常用的方法是让己方的远程部队在战斗时先等待，等到敌人的地面部队走入10格以内的火力射程时再给以完全的伤害力。同样，飞行部队为了避免受到远程部队的完全伤害力可以在一回合内等待在10格范围以外，然后可以连续行动2次，达到压制对方远程部队的目的！至于比较邪门的用法则很有意思。在跟电脑对战时有时会遇上数千个小鬼一组的情况。这个时候善用等待可以一兵不损的将敌人全灭。详细的说就是利用大恶魔这样可以全屏移动且攻击力时不会受到反击的特性。在一开始先等待，然后让敌人的部队行动，等敌人都行动完后冲过去给敌人一下。而到了下一个回合，又该大恶魔先行动，这时移动到敌人攻击力不到的地方，然后重复上述步骤。只要你有耐心，再多的部队也可以干掉。不过，对付人和移动力较高的低级兵种可以就不行了哦。

第三，高级兵种虽然强悍依，但在实战中的作用却被大大地削弱了。其根本原因是本作中低级兵种的周产量要比高级兵种多得多。越是高级的兵种，每周能够招募的数量就越少，这就使玩家很难象2代一样带着一大群高级兵种驰骋天下。因此，如何运用好低级兵种，摸清他们的特性和能力在3代中应该远胜于去琢磨如何尽快发展出高级兵种。尤其是在某些较小的地图中，运用低级兵种决战才是取胜之道。

关于兵种要说的最后一点是本作中所有的部队都可以升级一次。而且很多升级后的部队都有它们特殊的能力。了解这些兵种的特殊能力对战斗将有莫大的帮助，这点我将在下面的兵种一览中详细介绍。

好了，关于兵种的基本资料就说这么多了，下面笔者就按种族分类介绍一下本作中全部118个兵种的详细数据。

骑士族（Castle）

介绍：在埃拉西亚（Erathia）广阔的国土上有一个叫做Phynaxia的美丽王国，这是大陆上著名的骑士王国，全大陆最优秀的骑士和牧师都集中在这里，为了正义与和平而不懈努力。每当邻国有难时，他们都会伸出热情的援助之手，并且，他们总是与邪恶的亡灵巫师族的不死军团进行战斗。总之，这是一个如同阳光般灿烂和开朗的国度。这里的弩手是远近闻名的神射手，这里的长枪兵有很强的攻防能力，这里的骑士为王国带来可靠的防御力量，这里的僧侣则维持着王国代代相传的魔法和智慧……在这片国土上，最神秘的还是守护王国的狮鹫和至高无上的天使。他们是这个国度永久的传说……

一级部队



枪兵（Pikeman）
生命值：10
攻击力：4
防御力：5
伤害力：1-3
速度：4
类型：地面
费用：60个金币



戟兵（Halberdier）
生命值：10
攻击力：6
防御力：5
伤害力：2-3
速度：5
类型：地面
费用：75个金币

都属于骑士族的一级兵种，枪兵和戟兵的实力跟前作中的农民却实在无法搭脉。相对平衡的攻防能力使他们足以和另一个一级兵种中能力最强的半人马队长一较长短。唯一遗憾的是速度略低，这样在开局的战斗中如果遇上远程部队的话会陷入苦战。

二级部队



弓箭手（Archer）
生命值：10
攻击力：6
防御力：3
伤害力：2-3
速度：4
类型：远程
弹药：12
费用：100个金币



弩手（Marksman）
生命值：10
攻击力：6
防御力：3
伤害力：2-3
速度：6
类型：远程
弹药：24
费用：150个金币

弓箭手和弩手都装备弩作为远程武器，匕首作为近战武器。其中弩手每回合可以攻击两次。但说句实话，他们在本作中的远程部队中是处于社会最底层的。过低的生命值和不怎么样的攻防使他们在战斗中很容易成为炮灰型的角色。好在他们的产量很高，所以积攒几十上百个也可以给敌人带来不错的压力。

三级部队

狮鹫（Griffin）
生命值：25
攻击力：8
防御力：8
伤害力：3-6
速度：6
类型：飞行
费用：200个金币





皇家狮鹫（Royal Griffin）
生命值：25
攻击力：9
防御力：9
伤害力：3-6
速度：9
类型：飞行
费用：240个金币

狮鹫居住在城堡中特殊的塔楼上，低级的狮鹫在战斗中可以反击2次，皇家狮鹫则可以无限次反击。这个特性使狮鹫成为初级飞行部队中最好用的兵种之一。募集大数量的皇家狮鹫会让敌人很头痛，特别是在攻城战时冲进城内会让敌人觉得攻击也不是，不攻击也不是。况且狮鹫的生命值在同级部队中也算不错的。数量一多，连高级部队也会应付不了。这点，在野外跟300个狮鹫战斗过的玩家应该深有体会吧?

四级部队



剑客（Swordsman）
生命值：35
攻击力：10
防御力：12
伤害力：6-9
速度：5
类型：地面
费用：300个金币



十字军（Crusader）
生命值：35
攻击力：12
防御力：12
伤害力：7-10
速度：6
类型：地面
费用：400个金币

剑客和十字军要比枪兵强很多，他们的铠甲和武器都很厚实。虽然他们的能力值看起来很一般，但在初期的战斗中，他们的效果却往往出乎人意料。尤其是十字军，由于每回合可以攻击力2次，因此如果让他先出手的话，会给己方造成很大伤害。因此，在战斗中应该尽量避免和他近身作战，实在无法避免的话也应该提前削弱他的实力，不然，是会很困绕的哦。另外，用好十字军的一个方法是在敌人部队被攻击后无法反击的情况下连续攻击敌人两次，伤害力是很可观的。

五级部队

僧侣（Monk）
生命值：30
攻击力：12
防御力：7
伤害力：10-12
速度：5
类型：远程
弹药：12
费用：400个金币





狂热者（Zealot）
生命值：30
攻击力：12
防御力：10
伤害力：10-12
速度：7
类型：远程
弹药：24
费用：450个金币

僧侣和狂热者都很注重精神力方面的修炼，因此他们都可以用精神力作远程攻击。怎么说呢？虽然他们都是比较高级的远程部队，但在实战中，笔者确实感觉不出来他们有什么过人之处。在实际应用中，似乎比高级的独眼巨人和有特殊能力的大魔法师都要逊上一筹。而且生命值也低了些。唯一的好处是狂热者近战攻击力不减半。不过这么低的生命值，如果被敌人地面部队逼近了，恐怕也是有去无回吧。总之，是个不怎么管用的兵种，勉强排的话可能只排在第四吧。

六级部队



骑士（Cavalier）
生命值：100
攻击力：15
防御力：15
伤害力：15-25
速度：7
类型：地面
费用：1000个金币



皇家骑士（Chapiom）
生命值：100
攻击力：16
防御力：16
伤害力：20-25
速度：9
类型：地面
费用：1200个金币

骑士和皇家骑士是6级部队中表现中上的部队。这两个兵种的攻防都相当不错，而且在冲锋时可以获得额外的攻击力，其增幅是每走一格增加5%。因此善用其冲锋能力可说是用好骑兵的关键。在攻击目标时尽量利用移动攻击来给敌人施加压力，即使是攻击同一个目标也应该利用移动攻击来给予最大的伤害。这个兵种的缺点是数量太少，加之价钱太贵，所以……这也是所有六级部队的通病啊！

七级部队



天使（Angel）
生命值：200
攻击力：20
防御力：20
伤害力：50
速度：12
类型：飞行
费用：3000个金币



大天使（Arch Angel）
生命值：250
攻击力：30
防御力：30
伤害力：50
速度：18
类型：飞行
费用：5000个金币

如果对战时你能招出大天使，那么你的胜利就已经到手一半了。作为本作中攻防最强的终极兵种，大天使的威力确实只能用恐怖来形容。全部兵种中最快的速度使大天使一定是每场战役中最先出手的部队。此外，对大恶魔有150%额外攻击力的特性和可以复活一只己方部队的特殊能力也使大天使显得尤其可爱。对于骑士族来说，大天使的加盟可说是本作中最幸运的事，能成为本作中最容易上手的种族，骑士应该感谢天使的守护才是。最后要说明的是一个大天使一次可复活100点生命值。比如一个大天使可以复活10个弓箭手，但使用复活技能时这回合就无法行动了，所以大天使可以在战斗的最后一个回合使阵亡的部队恢复一些。

精灵族（Tower）

寻遍埃拉西亚的山川河流，名山峡谷，你也找不到比Bracada王国——精灵族所在地更神秘和更高的地方。不知道是不是因为这里居住着的是全大陆最优秀的术士和炼金术士的缘故，这里总是会出现各种各样神奇的魔法现象。居住在这里的术士以知识和魔法见长，他们同骑士族一样也是对抗邪恶的中坚力量。这里的小鬼穿着简陋的服装，但他们的战斗力却绝不容忽视；石像鬼蹲据在塔楼的高处，默默地监视着周围的动向；石人和铁皮人给王国带来了可靠的防御力量；那加和神秘的精灵守护着王国的中心。魔法师则分享着他们的知识和法力。还有最强的泰坦，他们伟岸的身躯数里外都清晰可见，似乎是在象任何妄图侵入王国的敌人发出警告。

Bracada族和他们的夙敌Vilnin族之间的斗争已经持续了很多年，在三代中，他们将再次和龙族们相遇，此外，他们还将面对可怕的不死军团，术士们该如何解决危机呢？

一级部队



小鬼（Gremlin）
生命值：4
攻击力：3
防御力：3
伤害力：1-2
速度：4
类型：地面
费用：30个金币



高级小鬼（Master Gremlin）
生命值：4
攻击力：4
防御力：4
伤害力：1-2
速度：5
类型：远程
弹药：8
费用：40个金币

小鬼是一群和塔城签下契约的生物，他们的攻击力不强，但数量很多。小鬼用链子和球攻击敌人，而高级小鬼则要强一些，他们可以将链子和球分开，因此可以进行远程攻击。其实就笔者的意见来说，高级小鬼似乎应该算是本作中最好用的远程部队。因为在这个等级的部队中，他们是唯一一种可以进行远程攻击的部队。而且小鬼的数量众多，很容易就可以积攒上百，这样可以有效的弥补他们攻击力和生命值太低的劣势。因此绝对值得升级。几个塔城的英雄一上来就可攒几百个小鬼，使得初期战斗很方便。

二级部队



石像鬼（Gargoyle）
生命值：16
攻击力：6
防御力：6
伤害力：2-3
速度：6
类型：飞行
费用：130个金币



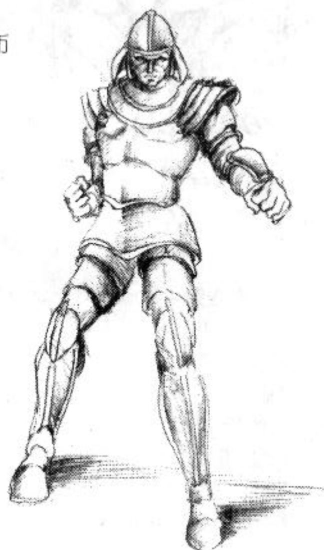
高级石像鬼（Obsidian Gargoyle）
生命值：16
攻击力：7
防御力：7
伤害力：2-3
速度：9
类型：飞行
费用：160个金币

石像鬼其实是由一种类似恶魔样子的石像构成的，在前代中他们是隶属于龙族的，不过这次他们不知出于什么原因加盟了精灵族。由于本作中部队的移动距离是由他们的速度决定的。因此石像鬼不怎么富裕的速度就使他们成为笔者很不喜欢用的飞行部队之一。要用石像鬼压制敌方的远程部队很困难，他们一次飞行的距离居然只是整个战场的一半左右，有些令人失望。

三级部队



石人（Stone Golem）
生命值：30
攻击力：7
防御力：10
伤害力：4-5
速度：3
类型：地面
费用：150个金币



铁皮人（Steel Golem）
生命值：35
攻击力：9
防御力：10
伤害力：4-5
速度：5
类型：地面
费用：200个金币

石人和铁皮人是精细手工和复杂魔法的完美结合，他们的速度很慢，但攻防均不错。石人对魔法有抗性，只会受到一半的伤害，而铁皮人还要好一些，只受到1/4的伤害。相对于前作的铁皮人，石人和铁皮人的实力被大大削弱了。还记得玩2代中笔者连挨敌人数个末日魔法时唯一屹立不倒只有铁皮人，攻击力偏低是一直都有的，但在3代中，铁皮人的防御力竟然也变得不近人意，速度又那么慢，不由得让人怀疑他存在的价值。

四级部队



魔法师（Magi）
生命值：25
攻击力：11
防御力：8
伤害力：7-9
速度：5
类型：远程
弹药：24
费用：350个金币



大魔法师（Aachmagi）
生命值：30
攻击力：12
防御力：9
伤害力：7-9
速度：7
类型：远程
弹药：24
费用：450个金币

法师是在术士指导下的见习巫师，他们和大魔法师出现在战场上时都会降低2点己方英雄每次施法时所消耗的魔法值。这样，当他们在战场上时，使用魔箭这个法术只要2点魔法值，可说是相当省魔法点数了。两种部队在近战时攻击力都不减半。另外，大魔法师可以射穿城墙，完全伤害躲在城里的生物。从这个角度讲，大魔法师在攻城时应该算是最好用的远程兵种了吧！另外，其攻防居然直追5级的狂热者！？令人怀疑设计者是不是把两者的位置放倒了……

五级部队



灯神（Genie）
生命值：40
攻击力：12
防御力：12
伤害力：13-16
速度：7
类型：飞行
费用：550个金币



灯神之主（Master Genie）
生命值：40
攻击力：12
防御力：12
伤害力：13-16
速度：11
类型：飞行
费用：600个金币

灯神和灯神之主原属于空气系的元素生物，在前作中只能通过野外的神灯才能招募。在本代中加盟了的他们因为无法再使用敌人部队瞬间减半的特技所以使实力大打折扣。好在他们对火怪伤害力加150%。其中，灯神之主每回合可使用一次祝福系魔法，效果随机，但所有祝福类型的魔法都能使，从1级到5级。但运气好的话可是可以使出祈祷这样的高级法术哦。可惜由于灯神之主是这个种族中唯一速度还不错的飞行部队，所以经常要负责压制敌方远程部队的任务。弥补的措施是将神怪多分几个组，那怕是只有一个神怪一组也是可以使出法术的。此外，一组神怪只能使用3次祝福类魔法，可是有次数限制的！

六级部队



那加（Naga）
生命值：110
攻击力：16
防御力：13
伤害力：20
速度：5
类型：地面
费用：1100个金币



那加女王（Naga Queen）
生命值：110
攻击力：16
防御力：13
伤害力：30
速度：7
类型：地面
费用：1600个金币

那加以惊人的攻击力使其成为精灵族的主力部队之一，他们手持多把宝剑，因此总是可以对敌人造成最大的伤害，并且不会受到反击。感觉上那加女王有点象是橡皮做的，被打的嗷嗷直叫，可就是不死。由于那加攻击时不会受到反击，因此可以攻击的时候绝对不要客气。此外，那加和骑士族的大天使一样伤害力是恒定的，所以祝福术对他们来说完全是种浪费哦。总之，那加女王的攻击不遭反击技能和30点的伤害力力实在太可怕了，对付这样的部队实在令人头疼。

七级部队

巨人（Giants）
生命值：150
攻击力：19
防御力：16
伤害力：40-60
速度：7
类型：地面
费用：2000个金币和1个宝石



泰坦（Titan）
生命值：300
攻击力：24
防御力：24
伤害力：40-60
速度：11
类型：远程
弹药：24
费用：5000个金币和2个宝石

巨人和泰坦都使用手中的闪电剑对敌人进行攻击力，他们对影响心灵的法术不完全免疫。此外，泰坦对黑龙伤害力加150%，并可进行远距离攻击，泰坦在近战中攻击力不减半，这使泰坦成为游戏中最强的远程部队。由于攻防能力、生命值和速度等能力都不错，因此在必要的情况下不妨叫泰坦当作普通的攻击力部队来压制敌方的远程部队。

女巫族（Rampart）

富饶美丽的AvLee居住着友善的女巫族，她们一向为她们的国家感到骄傲。因为只有在AvLee，你才能看到大陆上最美丽的瀑布、草原、一望无际的花海和数不清的珍禽异兽。这里的城市都建造在山上，这样可以获得更宽广的视野来眺望她们美丽的国度。同时，也是为了警惕敌人的攻击。这里的城市都宏伟而辉煌，从小屋到神庙，每个都是那么自然和精雕细琢。这里的守卫们也跟它们的国度一样可爱，独角兽和飞马都是美好的象征。此外，由于和矮人、精灵和半人马结盟，王国也获得了它们的帮助。但，最有威力的守护者还是静静眺望着王国的金龙……

一级部队



半人马（Centaur）
生命值：8
攻击力：5
防御力：3
伤害力：2-3
速度：6
类型：地面
费用：70个金币

半人马队长（Centaur Captain）
生命值：10
攻击力：6
防御力：3
伤害力：2-3
速度：8
类型：地面
费用：90个金币



不错的攻击力、防御力和速度使半人马族部队成为游戏中最强的部队之一，其防御力虽然要比戟兵低一点，但其速度上的优势在初期战斗中更明显一些。因为在一级部队的战斗中往往谁先出手谁占优势，由于半人马队长的速度很快，所以半人马队长在对付敌人低级步兵时占优势，而且对付远程部队时也不太吃亏，在等待后连续两步就冲上去了。可惜，他们也是游戏中最贵的初级部队，从这个角度上讲，有些鸡肋的感觉。

二级部队



矮人（Dwarf）
生命值：20
攻击力：6
防御力：7
伤害力：2-4
速度：3
类型：地面
费用：120个金币



战斗矮人（Battle Dwarf）
生命值：20
攻击力：7
防御力：7
伤害力：2-4
速度：5
类型：地面
费用：150个金币

作为速度最慢的兵种之一，矮人可能还是用做防守力量，保护远程部队比较好。此外，矮人和战斗矮人各有20%和40%的机率对魔法产生抗性，可以不受任何攻击性魔法的影响。在实战中，用魔法攻击战斗矮人经常不会奏效。所以，笔者认为矮人的作用还是不容忽视的，一大堆矮人往往可以在一场战斗的最后关头给玩家带来决定性的胜利。所以大家千万不要在战斗中因为其移动力低而对其视而不见啊！

三级部队



森林精灵（Wood Elf）
生命值：15
攻击力：9
防御力：5
伤害力：3-5
速度：6
类型：远程
弹药：12
费用：200个金币



大地精灵（Grand Elf）
生命值：15
攻击力：9
防御力：5
伤害力：3-5
速度：7
类型：远程
弹药：24
费用：225个金币

精灵是女巫中唯一的远程攻击部队，但在这个级别的远程部队中，他绝对是最强的。笔者曾带领180多个蜥蜴人和50多个大地精灵共同作战，结果大地精灵因为每回合可以攻击2次，所以在战斗中造成的伤害比蜥蜴人要大得多。这是笔者强力推荐的一个远程兵种，如果玩家选用女巫族的话，绝对应该尽早将这个兵种升级。但是在高难度的条件下，升级精灵是一件难以取舍的事，因为在建造主城的时候，建造矮人、精灵建筑要木材；升级半人马、精灵要木材；还有市场、魔法公会和铁厂要木材，不然城堡无法升级，金币就不够用。所以发展这个种族开始要慢一些。

四级部队



飞马（Pegasus）
生命值：30
攻击力：9
防御力：8
伤害力：5-9
速度：8
类型：飞行
费用：250个金币



银色飞马（Sliver Pegasus）
生命值：30
攻击力：9
防御力：10
伤害力：5-9
速度：12
类型：飞行
费用：275个金币

长有翅膀的天马是圣洁的象征，它们载着女性精灵战士出现在战场上时，会使敌方英雄每次施法都要多用2点魔法力。对于笔者来说，第一次看到飞马时的感觉是华丽，而第一次使用飞马的感觉则是，废物。虽然看起来很强的样子，但银色飞马实在是中看不中用的一个兵种。用它压制敌方的远程兵种有种送死的感觉。所以不是钱闲的太多的话，还是不要升级了吧？而且一开始建造需要10个水晶是十分难弄到的。所以笔者个人认为不值得推荐！

五级部队



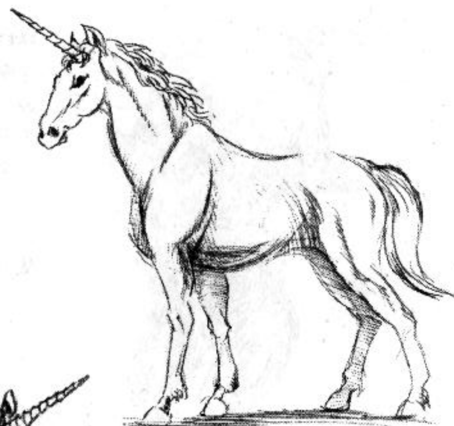
树妖卫士（Dendroid Guards）
生命值：55
攻击力：9
防御力：12
伤害力：10-14
速度：3
类型：地面
费用：350个金币



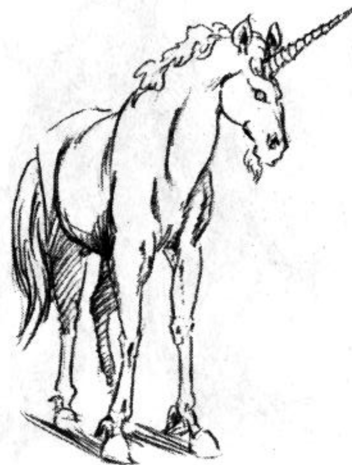
树妖战士（Dendroid Soldiers）
生命值：65
攻击力：9
防御力：12
伤害力：10-14
速度：4
类型：地面
费用：425个金币

树妖是个很有意思的兵种，他的速度慢的离谱，但生命值却在这个等级排第二。此外，不错的防御力也使他成为彻头彻尾的肉墙级人物。树妖的特技是在攻击力敌人的同时可以从地下生出树根将敌人缠住。这样，在整场战斗中除非树妖主动移动或被全灭，否则敌人将一直只能在原地停留不动了。更夸张的是树妖可以同时控制数个敌人。想象一下一个树妖周围围满了动弹不得的敌人的情形，是不是很有意思？遗憾的是被控制的敌人虽然不能移动，但还可以攻击，所以树妖这个特技的最大用处恐怕还是牵制住敌人，让己方的远程部队拼命的攻击吧？

六级部队



独角兽 (Unicorn)
生命值: 90
攻击力: 15
防御力: 14
伤害力: 18-22
速度: 7
类型: 地面
费用: 850个金币



战斗独角兽 (War Unicorn)
生命值: 110
攻击力: 15
防御力: 14
伤害力: 18-22
速度: 9
类型: 地面
费用: 950个金币

两种独角兽都可以在攻击时20%机率使对方致盲，这可是它存在的最最最大价值啊！要知道，并不是每次游戏你都可以得到失明术这个魔法。但玩过这个游戏的人都知道致盲绝对是游戏中最重要的状态魔法之一。在没有失明术的时候用独角兽间接给敌人造成盲眼会让玩家晚上做梦都会笑醒。同时，两种独角兽都会在自己周围产生魔法结界，有20%的机率使周围的部队不受攻击性魔法的影响，但在实战时，这个能力作用不明显，除非敌人使用大面积杀伤魔法，否则你几乎感觉不到它的存在。在没有个金龙的状况下，独角兽绝对是女巫族的主力部队了。

七级部队

绿龙 (Green Dragon)
生命值: 180
攻击力: 18
防御力: 18
伤害力: 40-50
速度: 10
类型: 飞行
费用: 2400个金币和1个水晶





金龙 (Gold Dragon)
生命值: 250
攻击力: 27
防御力: 27
伤害力: 40-50
速度: 16
类型: 飞行
费用: 4000个金币和2个水晶

绿龙和金龙都用喷出的毒气伤敌，其中绿龙不受4等级以下魔法影响，而金龙则只受5等级魔法影响。说实话，虽然变成了龙，但金龙实在跟2代中的凤凰没有太大的区别，都是一样的华丽，但真干起来就斗不过大天使、黑龙这样的实力派兵种了。好在因为可以同时攻击2格的范围，所以比九头龙这样的垃圾还是要强一些的。而且，在实际游戏中，因为女巫族的整体发展速度略慢，所以要想造出个金龙是一件比较费力的事，每个金龙的建造需要大量的水晶，而之前在飞马的建造和二级魔法公会上就已使去了为数不多的水晶了。

男巫族（Dungeon）

邪恶而冷酷的男巫族就居住在Nighon王国的洼地和地下世界中。这些狡猾的魔法师生来就喜欢研究邪恶的禁断魔法和失传的古魔法。正因为此，他们及其帮凶领主是大陆上相当强大的一支力量。他们手下更有着卑微的寄生穴居人，他们没有眼睛，但常常成群结队的呆在一起，形成庞大的混沌军团。女妖是王国中将天空变浑浊的罪魁祸首，梅杜莎和牛头怪则是老牌的地面部队，邪恶而强大。住在地下的观看者和邪恶之眼长着可怕的触手，会用精神扰乱敌人。而大陆上最强的黑龙一直守护着他们，因为它们的巢穴就在Nighon王国的中心……

作为威胁整个大陆的专制王国，Nighon控制着至少3/5的土地，邪恶的魔法一旦横行，一切都将陷入混沌。几个世纪以来，男巫族都占据着整个大陆的主导地位，现在，精灵族将会对他们发起进攻，阻止他们的野心。然而，男巫族真的可以阻挡吗？还是象蝗虫一样席卷整个大陆？

一级部队



穴居人（Troglodyte）
生命值：5
攻击力：4
防御力：3
伤害力：1-3
速度：4
类型：地面
费用：50个金币



恶魔穴居人（Infernal Troglodyte）
生命值：6
攻击力：5
防御力：4
伤害力：1-3
速度：5
类型：地面
费用：65个金币

穴居人一族生活在低洼的水边，他们只有在强迫的情况下才会干活，因此他们的士气总是非常低，这点在战斗中的直接反映就是他们动不动就出现士气低落。状态魔法、失明对他们无效，因为他们根本没有眼睛，而是靠红外感应勘察周围环境的。穴居人跟地狱族的恶魔之子有一拼，都是一样靠数量取胜的。带着大量的穴居人有时可以吸引电脑的火力，但在跟人对战时，他们只能成为炮灰。

二级部队



鸟身女妖（Harpy）
生命值：14
攻击力：6
防御力：5
伤害力：1-4
速度：6
类型：飞行
费用：130个金币



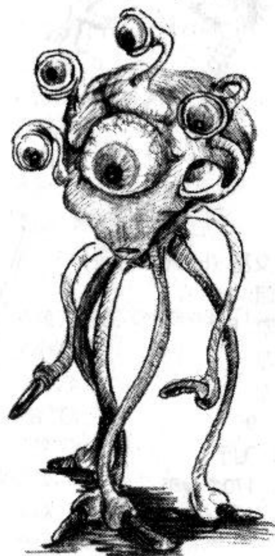
鸟身女巫（Harpy Hag）
生命值：14
攻击力：6
防御力：6
伤害力：1-4
速度：9
类型：飞行
费用：170个金币

半人半鸟的鸟身女妖的攻击方式非常奇怪，她会向敌人扑击，然后退回到她攻击前的那格。同她一样，鸟身女巫的攻击法方式也是扑击，但鸟身女巫基本上不会受到反击。这里有一个机率问题，大部分情况下，鸟身女巫在攻击时都不会受到反击。这种攻击方式对付速度慢的兵种非常有效，倘若你的速度比鸟身女巫低的话，那么很不幸，你可能根本没碰到它就被全灭了。

三级部队



观看者（Beholder）
生命值：22
攻击力：9
防御力：7
伤害力：3-5
速度：5
类型：远程
弹药：12
费用：250个金币



邪恶之眼（Evil Eye）
生命值：22
攻击力：10
防御力：8
伤害力：3-5
速度：7
类型：远程
弹药：24
费用：280个金币

观看者和邪恶之眼都是用眼部产生的光线攻击远处敌人的远程部队，但在肉搏战中，他们也能使用触须来打击敌人，伤害力不减半。虽然不想这么说，但笔者还是认为邪恶之眼也是一个非常一般的兵种，攻击力看似不错，但实战中根本无法给敌人造成大的伤害。除非能积攒到很高的数量，否则是一个经常被忽视的家伙，有点可怜……

四级部队

美杜莎（Medusa）
生命值：25
攻击力：9
防御力：9
伤害力：6-8
速度：5
类型：远程
弹药：4
费用：300个金币





美杜莎女王（Medusa Queen）
生命值：30
攻击力：10
防御力：10
伤害力：6-8
速度：6
类型：远程
弹药：8
费用：330个金币

美杜莎和美杜莎女王都装备了弓箭，所以能进行远程攻击，同时，近战时她们的伤害力也不减，并可以有20%机率使敌人石化3回合。如果你仔细查看了数据的话，就会发现美杜莎和上面的邪恶之眼其实差别不大，这样的设定会让人觉得很怪，为什么更高级的远程兵种比低级的强不了多少呢？笔者认为，美杜莎一系的部队其实应该是当作近战部队来用的，首先，她们的弹药数量很少，在战斗中很容易射光，其次，她们的近战攻击力不减半，这就为她们进行肉搏战提供了先决条件。最后，美杜莎的经典能力是在攻击时让敌人石化3回合。这可是跟失明一样有用的特技。虽然石化后的部队在被攻击的时候收到的伤害力会减少（人家已经是石头的了嘛），但及时封住对方的高级部队对于一场战斗会有什么作用大家都明白吧？

五级部队



牛头怪（Minotaur）
生命值：50
攻击力：14
防御力：12
伤害力：12-20
速度：6
类型：地面
费用：500个金币



牛头王（Minotaur King）
生命值：50
攻击力：15
防御力：15
伤害力：12-20
速度：8
类型：地面
费用：575个金币

牛头怪一族也是典型的肉墙部队，攻击力和防御力都很高，他们居住在迷宫中，吞噬掉所有闯入迷宫的生物。平心而论，牛头怪的生命值设的这么低是有些不公平的，玩过《魔法门VI》的朋友应该都对里面牛头怪的强悍仍心有余悸吧！作为5级部队中唯一一个没有特技的兵种，牛头王的战法就只有两个字可以概括：冲锋！不管敌方是部队构成是怎么样的，看到大堆的牛头王都会很头痛的，攻击力不俗啊！

六级部队

飞狮（Manticore）
生命值：80
攻击力：15
防御力：13
伤害力：14-20
速度：7
类型：飞行
费用：850个金币





蝎尾狮（Scorpicore）
生命值：80
攻击力：16
防御力：14
伤害力：14-20
速度：11
类型：飞行
费用：1050个金币

飞狮是一种集合了蝙蝠、狮子和蝎子特征的怪物。他们通常用蝎子的毒尾来攻击，其中，蝎尾狮会有20%机率造成麻痹，被麻痹部队只受50%伤害，被攻击则解除麻痹或3回合后自动解除 。除了特技，蝎尾狮的能力值在整个6级部队中的实力都是不俗的。在使用上似乎是一个很传统的兵种。

七级部队



黑龙（Black Dragon）
生命值：300
攻击力：25
防御力：25
伤害力：40-50
速度：15
类型：飞行
费用：4000个金币和2个硫磺



红龙（Red Dragon）
生命值：180
攻击力：19
防御力：19
伤害力：40-50
速度：11
类型：飞行
费用：2500个金币和1个硫磺

红龙和黑龙以其完美的速度和攻防成为游戏中最实用的部队之一。其中红龙不受4等级以下魔法影响，黑龙则完全免疫。这一点使之成为唯一可以和大天使一较长短的兵种。利用其魔法抗性使用终极魔法是2代中很多玩家惯用的手法，而在这代中，这个技巧依然管用。黑龙的生命值达到游戏中最高的300点，因此医疗帐篷对其非常重要。适时的恢复其生命值可以毫发无损的歼敌于无形之中。此外，黑龙对泰坦巨人增加伤害力150%。

亡灵巫师族（Necropolis）

几乎所有的史学家都会告诉你，Deyja自开天辟地那一刻起就是死亡和荒芜的代名词。生命在那里无法生存，因为，那里是邪恶的亡灵巫师族聚居的地方。这是块狭小的陆地，但邪恶的亡灵巫师族却以这里为据点，不断的侵蚀生命，并将那些为他们所屠略的生命收归部下，成为他们卖命的无思想的杀人机器。白天时，这里的城堡看起来死气沉沉，了无生机，但入夜，各种各样的亡灵就会从地下钻出来，四处游荡。有的骷髅身无一物，有的则带着盔甲和长剑，僵尸会从坟场中钻出，幽灵则若有若无。恐怖的吸血鬼穿梭于城堡之中，强大的幽灵龙冷酷的注视着这一切。

亡灵族巫师的祖先曾经生活在术士的领土Bracada王国，正是他们创造了那些无生命的石人、雕像和武器等。后来，他们开始尝试利用那些失去生命的生物做战士，并获得了成功。为此，这些亡灵族巫师被放逐了，他们来到女巫的AvLee王国，准备在这里东山再起。遗憾的是，王国里的精灵和矮人没敢招惹这些恐怖的巫师，任由他们将AvLee的一部分变成了现在的Deyja王国。现在Deyja仍在不断的扩大。精灵族和矮人族也快坐不住了，是行动的时候了……

一级部队



骷髅兵（Skeleton）
生命值：6
攻击力：5
防御力：4
伤害力：1-3
速度：4
类型：地面
费用：60个金币



骷髅战士（Skeleton Warrior）
生命值：6
攻击力：6
防御力：6
伤害力：1-3
速度：5
类型：地面
费用：70个金币

总的来说，骷髅战士在这个等级处于中等水平。但由于亡灵巫师的亡灵术可以招募大量的骷髅，这样到了最后常常造成上千骷髅的超级部队。这个在2代中就适用的技巧，在本代中因为某些亡灵巫师天生对亡灵术有天赋而加强了。不过，由于每次战斗中召唤出的骷髅都是未升级的，所以玩家在城堡中招募骷髅时最好也不要升级啊。另外，亡灵族中的骷髅转换器这个装置可以将丢进去的部队都变成骷髅，把没用的低级部队都丢进去变成骷髅可以迅速造出强大的骷髅军团。

二级部队



丧尸（Walking Dead）
生命值：15
攻击力：5
防御力：5
伤害力：2-3
速度：3
类型：地面
费用：100个金币



僵尸（Zombie）
生命值：20
攻击力：5
防御力：5
伤害力：2-3
速度：4
类型：地面
费用：125个金币

丧尸和僵尸都是受诅咒而复活的生物，他们速度很低。其中僵尸会给敌方带来疾病，得病的部队攻击力和防御力3回合内降低2点。这个部队和2代中的前辈一样，都是没什么大用的兵种。在初期的战斗中无甚作为，在高级别的较量中，则会被弃用，不推荐升级。

三级部队



鬼魂（Wight）
生命值：18
攻击力：7
防御力：7
伤害力：3-5
速度：5
类型：飞行
费用：200个金币



幽灵（Wraith）
生命值：18
攻击力：7
防御力：7
伤害力：3-5
速度：7
类型：飞行
费用：230个金币

鬼魂和幽灵都是死去生物的灵魂，因此他们靠吸收对方生命力来攻击敌人。每回合一开始，鬼魂和幽灵部队中的第一个单位都会恢复满生命值，而且幽灵会每回合吸收敌方英雄的两点魔法值。本来鬼魂和幽灵在能力值上是没什么大区别的，但看在幽灵每回合可以吸取敌方英雄2点魔法值的面子上，还是应该提早将之升级的，想想每回合2点，那么知识低一点的英雄过不了几个回合岂不……

四级部队



吸血鬼（Vampire）
生命值：30
攻击力：10
防御力：9
伤害力：5-8
速度：6
类型：飞行
费用：360个金币



吸血伯爵（Vampire Lord）
生命值：40
攻击力：10
防御力：10
伤害力：5-8
速度：9
类型：飞行
费用：500个金币

吸血鬼部队攻击时都不会受到反击，而且吸血伯爵可以吸收敌方的生命值来为自己补充，其数量跟其对敌人造成的伤害等同，这可是个相当厉害的特技，一般说来，吸收的生命值可以将部队的生命值完全恢复，如果能跟亡灵族专用的复生术（Animate Dead）联合使用的话，那在一场战斗中可以一个不损的将敌人全灭，可说是相当强力的兵种，强力推荐！吸血鬼部队的弱点是无法吸取非生物部队的生命值，象铁皮人、石像鬼、元素兵这样没有生命的部队就不受吸血鬼这一套哦。

五级部队



亡灵法师（Lich）
生命值：30
攻击力：13
防御力：10
伤害力：11-13
速度：6
类型：远程
弹药：12
费用：550个金币



强力亡灵法师（Power Lich）
生命值：40
攻击力：13
防御力：10
伤害力：11-15
速度：7
类型：远程
弹药：24
费用：600个金币

用黑雾攻击力远方的部队。被攻击者会受到伤害，而周围临近的非不死系生物也会受到伤害。这个兵种相对于2代中的同类兵种加强了不少。除了保留了前作的范围攻击外，还加入了对己方不死系部队无伤害的设定，这样玩家可以在攻击时放手施为，不用担心伤及自己人。而且，强力亡灵法师的攻击力力颇为不俗，这个级别远程部队中，最值得推荐的部队。

六级部队

黑暗骑士（Black Knight）
生命值：120
攻击力：16
防御力：16
伤害力：15-30
速度：7
类型：地面
费用：1200个金币





地狱骑士（Dread Knight）
生命值：120
攻击力：18
防御力：18
伤害力：15-30
速度：9
类型：地面
费用：1500个金币

恐怖的地狱骑士源自于战死骑士的亡魂和尸体。他们身前是王国优秀的骑士，但死后却成为被诅咒的生物而无法超生。怨恨使他们有着非比常人的力量和特技。他们在攻击敌人时会有20%机率使敌人也被诅咒，被诅咒单位伤害力降至最低，使其攻击力完全发挥不出来！更恐怖的是，地狱骑士还有20%的机率会出现会心一击，这时他们的攻击力会翻倍，给敌人造成巨大的伤害。120的生命值和高攻防使地狱骑士成为6级部队中的翘楚。唯一遗憾的是他们的速度低了一点，所以无法全屏移动。正是因为有了地狱骑士这样的兵种加盟，3代中的亡灵族才有了一拼之力。可惜它也是这代中造价最贵的兵种，要积蓄成气候需要下大力气。

七级部队



骨龙（Bone Dragon）
生命值：150
攻击力：17
防御力：15
伤害力：25-50
速度：9
类型：飞行
费用：1800个金币



幽灵龙（Ghost Dragon）
生命值：200
攻击力：19
防御力：17
伤害力：25-50
速度：14
类型：飞行
费用：3000个金币和1个水银

骨龙和幽灵龙都是利用龙的尸体复活的怪物，他们会降低敌方1点士气。此外，幽灵龙有20%机率使敌人老化，老化的部队在整场战役中生命值都减半！如果特技的出现率能再高一些的话，幽灵龙还是跟其它的终极兵种一较长短的。可惜该特技出现机率偏低，兼之幽灵龙本身能力值偏低，因此该兵种在整个7级部队中只能排在倒数第二。更有甚者，如果你将所有7级部队都拿到祭坛里换取经验值的话，幽灵龙换取的经验值是最少的。2代和3代中亡灵巫师族的终极兵种都那么垃圾，真可悲啊……

地狱族（Inferno）

埃拉西亚几乎所有的邪恶生物都来源于地狱族的王国——Eeofol。邪恶的生物们象蝗虫般成群结队的聚集在这里，以不可遏止的速度吞噬着一切。最下级的魔怪数量很多。据见过的人说，他们行动时，只能以遮天蔽日来形容。象狗一样的地狱犬和邪恶的亵渎者守望着一切。恶魔、火怪是冷酷无情的代表。但最可怕的还是来自地狱深处的魔鬼之王，在他的字典里没有怜悯这个词，杀戮一切是他来到这个世界上的唯一目的。

地狱族的王国位于大陆的东部边缘。这里的居民以无序和冷酷无情的屠杀城破后的居民而闻名于大陆。有目击者见过地狱族攻破一个矮人要塞后的惨状，那只能用惨不忍睹来形容：他们将整个村庄埋人地狱的岩浆中，然后将幸存者用尖刺一一刺穿……这是一个仇视生命的种族，极度危险。

一级部队



恶魔之子（Imp）
生命值：4
攻击力：2
防御力：3
伤害力：1-2
速度：5
类型：飞行
费用：50个金币

魔怪（Familiar）
生命值：4
攻击力：4
防御力：4
伤害力：1-2
速度：7
升级：22
类型：飞行
费用：60个金币



恶魔之子和魔怪都是卑微而脆弱的生物，他们只能用爪子去进攻。是3代中最弱的部队，但数量非常庞大。所以在使用上跟男巫族的穴居人有些类似。此外，魔怪在战斗中会将敌方英雄消耗魔法值的20%转给自己的英雄，这点使得魔怪总算有那么一点存在的价值。如果敌人在战斗中使用消耗10点魔法值的魔法，那么己方一次就可以有2点魔法值入帐，以此类推，也是相当划算的买卖!

二级部队

亵渎者（Gog）
生命值：13
攻击力：6
防御力：4
伤害力：2-4
速度：4
类型：远程
弹药：12
费用：125个金币





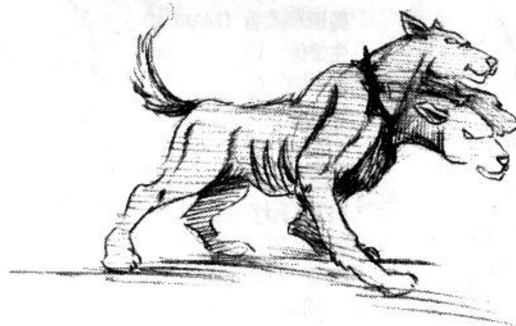
魔法亵渎者（Magog）
生命值：13
攻击力：7
防御力：4
伤害力：2-4
速度：6
类型：远程
弹药：24
费用：175个金币

亵渎者是使用火球进行远程攻击的部队，所以在近战中，他们只能用并不强力的爪子进行攻击。魔法亵渎者的火球会象火球魔法一样同时影响多个区域，因此可以同时攻击多个目标，从这个角度讲，魔法亵渎者在2级部队中算是上乘的兵种了。注意如果敌方有魔法亵渎者，就切忌将己方部队放的过于密集，尤其是用地面部队保护远程部队的阵型在这个时候可并不适用!

三级部队

地狱犬（Hell Hound）
生命值：25
攻击力：10
防御力：6
伤害力：2-7
速度：7
类型：地面
费用：200个金币





冥府三头犬（Cerberus）
生命值：25
攻击力：10
防御力：8
伤害力：2-5
速度：8
类型：地面
费用：250个金币

地狱犬的撕咬是非常有力的，他们的速度和灵活性也相当不错。其中冥府三头犬因为长了3个头，因此可以同时攻击相临的3个敌人，这个兵种在这个段位的部队中算是较强的了，虽然没有什么特别值得一提的特技，但不错的攻防和可以同时攻击3个部队的特性使其成为3级部队中仅次于大地精灵和狮鹫的攻击部队。

四级部队



魔鬼（Demon）
生命值：35
攻击力：10
防御力：10
伤害力：7-9
速度：5
类型：地面
费用：250个金币

长角魔鬼（Horned Demon）
生命值：40
攻击力：10
防御力：10
伤害力：7-9
速度：6
类型：地面
费用：275



没有特技，攻防一般，魔鬼一族似乎是地狱族中的垃圾兵种。除了可以在关键时刻当肉墙塞塞缝隙外，他们基本上是个没有什么作为的兵种。倒是5级地穴领主可以将战斗中全灭的己方部队转化成为低级的魔鬼，将大数量的恶魔之子拿去送死，然后恢复成魔鬼倒是一个增加战力的好方法。

五级部队

地穴魔（Pit Fiend）
生命值：45
攻击力：13
防御力：13
伤害力：13-17
速度：6
类型：地面
费用：500个金币





地穴领主（Pit Lord）
生命值：45
攻击力：13
防御力：13
伤害力：13-17
速度：7
类型：地面
费用：700个金币

地穴魔和地穴领主攻击力都相当可观，他的鞭子抽打在敌人身上时感觉有点象虐待狂抽打被虐待的对象一样。其中，地穴领主每次战斗可以将一只全灭的己方部队复活成低等级的魔鬼。而且在战斗后仍然可以保留。这样可以采取将大量的低级部队拿去主动送死，然后再复活成魔鬼的战法来增加实力。又或者，在攻城时将比较垃圾的飞行兵种飞到城里，在其死后将其复活成相对能力值较高的魔鬼，以达到压制对方的目的。

六级部队



火怪（Efreet）
生命值：90
攻击力：16
防御力：12
伤害力：16-24
速度：9
类型：飞行
费用：900个金币



火怪君主（Efreet Sultan）
生命值：90
攻击力：16
防御力：14
伤害力：16-24
速度：13
类型：飞行
费用：1100个金币

火怪一族是从地狱的烈火中召唤出来的，因此所有火系魔法均对他们无效。这个特性使其可以免受大部分强力攻击魔法的困扰。同时火怪君主天生就带有火盾魔法，可以将对方伤害力的30%反弹给攻击者，相当恶心的设计。飞行部队、强力的攻防和多样化的特技使火怪君主成为6级部队中笔者最喜欢的部队。此外，火怪是灯神的天敌，他们对灯神一族会增加150%的伤害！

七级部队



恶魔（Devil）
生命值：160
攻击力：19
防御力：21
伤害力：30-40
速度：11
类型：地面
费用：2700个金币1个水银



大恶魔（ARCH DEVIL）
生命值：200
攻击力：26
防御力：28
伤害力：30-40
速度：17
类型：地面
费用：4500、2水银

强悍的，充满邪恶之美的大恶魔。把他归入地面部队其实有些勉强。从根本意义来说，这家伙根本不能算是什么地面部队。其无处不至的天生传送能力使其成为继大天使后又一个可以全屏乱窜的兵种。而且，恐怖的恶魔一族出现在战场上时会降低对方的士气，同时，他们攻击时不会受到反击！这点配合他们全屏移动的特性和无所不至的传送能力可以使出极为无赖的损招。此外，他们对天使系的伤害加150%！！不过真要和大天使对着干的话，他还是要吃不了兜着走的，没办法，生命值太低了……

兽人族（Stronghold）

Krewlod位于TaTalia和Bracada中间的沙漠地带。在这里，居住着兽人族和狂暴的怪物。这是一个无序、混乱和疯狂的地方。到这里来的旅人通常都没有再回去过，因为，他们都被这里的野人给吃了，这种只有在极原始的部落才会发生的事在Krewlod是相当平常的事，这里的小鬼就经常成为狼的食物，另外，长得象猪一样的野人经常在平原和森林中出没。强力的食人魔最喜欢没事找事，而巨大的雷鸟则控制着这里的天空。古怪的独眼巨人最喜欢摆弄他们的石头。尽管这里的秩序很混乱，但没有谁敢去招惹居住在洞穴中的巨大的怪兽，用他们难以想象的力量守卫着自己的世界。

Krewlod一向是Erathian纷争中的中立者，但在这次的混乱中，即使是他们也决定浑水摸鱼，捞上那么一把。他们并不喜欢骚扰别人，但如果战争不可避免的话，那么他们的部队也不是吃素的……

一级部队



小妖（Goblin）
生命值：5
攻击力：4
防御力：2
伤害力：1-2
速度：5
类型：地面
费用：40个金币



妖怪（Hobgoblin）
生命值：5
攻击力：5
防御力：3
伤害力：1-2
速度：7
类型：地面
费用：50个金币

小妖和妖怪都是最初级的基础步兵。他们没有什么特殊的攻击力，主要是靠数量取胜，这点他们倒跟2代中的前辈一样，虽然样子有所变化，但其实力还是一样菜的。好在妖怪的速度还比较快，可以抢先出手，算是对这个兵种的一点弥补吧！

二级部队



狼骑兵（Wolf Rider）
生命值：10
攻击力：7
防御力：5
伤害力：2-4
速度：6
类型：地面
费用：100个金币



突击狼骑兵（Wolf Raider）
生命值：10
攻击力：8
防御力：5
伤害力：3-4
速度：8
类型：地面
费用：140个金币

跟小妖和妖怪相比，狼骑兵显然要厉害许多。他们的好战使他们攻击时特别迅猛。他们是为数不多的可以连续攻击2次的部队。按理说从2代中的狼变成了训练有素的狼骑兵，其实力应该有所增加才对，但事实上在扩大的战斗地图上，狼骑兵的作用显的微乎其微。其攻击力还算不错，但生命值只有10点，很容易就被人给菜掉了！

三级部队



野人（Orc）
生命值：15
攻击力：8
防御力：4
伤害力：2-5
速度：4
类型：远程
弹药：12
费用：150个金币



野人酋长（Orc Chieftan）
生命值：20
攻击力：8
防御力：4
伤害力：2-5
速度：5
类型：远程
弹药：24
费用：165个金币

难以想象，在3级部队中居然会出现这样的垃圾，没有任何特技，攻击力偏低，防御力更低得离谱。真不知道设计者怎么会将这样的兵种放在3级部队中。硬要说他有可取之处的话，那就只能说他还算个远程攻击兵种，不然他自己可能也没有脸在兽人族里混下去了吧！

四级部队

食人魔（Ogre）
生命值：40
攻击力：13
防御力：7
伤害力：6-12
速度：4
类型：地面
费用：300个金币





食人魔法师（Ogre Mage）
生命值：60
攻击力：13
防守：7
伤害力：6-12
速度：5
类型：地面
费用：400个金币

手拿大棒的食人魔一族有着不错的攻击力和耐久力。他们在2代中就有良好的表现，笔者在和别人对战时就最喜欢用这些棒子怪威胁别人。而在本代中，升级后的食人魔法师可以对己方部队施嗜血术，每回合1次。这就很好的弥补了食人魔法师移动速度过慢的问题。在作战时站在原地给己方的高级部队施用嗜血，然后等敌人自己走近来挨打，相当完美的计划！其唯一的限制是一组食人魔法师只能使用3次魔法！

五级部队



大鹏（Roc）
生命值：60
攻击力：13
防御力：11
伤害力：11-15
速度：7
类型：飞行
费用：600个金币



雷鸟（Thunderbird）
生命值：60
攻击力：13
防御力：11
伤害力：11-15
速度：11
类型：飞行
费用：700个金币

大鹏和雷鸟是兽人族中唯一的飞行部队，同时，也是这个种族性价比最好的部队。平衡的攻防是负责压制敌方远程部队的先决条件。而雷鸟恰好就拥有这一点。同时，当雷鸟攻击时有20%的机率会产生闪电攻击，伤害力为10×雷鸟的数量。再说一句废话，雷鸟金色的羽毛看起来非常华丽，因此也是笔者的最爱之一。

六级部队



独眼巨人（Cyclops）
生命值：70
攻击力：15
防御力：12
伤害力：16-20
速度：6
类型：远程
弹药：16
费用：750个金币



独眼巨人之王（Cyclopslord）
生命值：70
攻击力：17
防御力：13
伤害力：16-20
速度：8
类型：远程
弹药：24
费用：1100个金币

独眼巨人和独眼巨人之王是相当强的远程攻击兵种。由于是投掷石头，这两个家伙都可以象投石车一样攻击城墙和箭塔。独眼巨人具有初级弹道学技巧，国王则有高级弹道学技巧。这个兵种在2代中就相当强，以至于当时流传着谁先修出独眼巨人，谁就能赢得战斗胜利的说法。可惜在本代中这个兵种虽然加入了可以攻击城墙的设定，但其攻击效果却打了个折扣，感觉上使用起来没有2代那么过瘾，经常一个石头丢过去，却没有达到预想中的效果。有些令人失望。

七级部队



巨兽（Behemoth）
生命值：160
攻击力：17
防御力：17
伤害力：30-50
速度：6
类型：地面
费用：1500个金币



古代巨兽（Ancient Behemoth）
生命值：300
攻击力：19
防御力：19
伤害力：30-50
速度：9
类型：地面
费用：3000个金币和1个水晶

作为本代中升级前后生命值差别最大的兵种，巨兽完全有理由找块豆腐一头把自己撞死。虽然基础数值看起来很一般，但巨兽的庞大身躯为其攻击带来的巨大气势却能使敌方防御力大副下降。其中，巨兽降低40%，古代巨兽降低80%！不要小看这个能力……

驯兽师族（Fortress）

Isolation……城塞都市所在地……位于这里的TaTalia王国本来是给大陆上濒临灭种的生物划出的保护区。但驯兽师却征服了这里，驯化了这里的珍惜动物，将它们用于王国的防御力。这里的原居民狼头怪人口增长的很快，正是他们建造了这些都市，然后保卫了它们。蜥蜴人整天都在训练，因为它们是这个王国里唯一的远程部队。可怕的蛇皮兽总是成群结队的移动，其规模之大足以让大地为之轰鸣。这里的蜻蜓长的象蛇一样大，正是它们和有毒的双足飞龙控制了这里的天空。跟美杜莎不同，这里的蛇怪是靠眼神将敌人变成石头，但，它们都是同样的可怕。最后，是隐居于沼泽中的九头蛇，正是它们，造就了Isolation的神话……

一般说来，城塞王国跟周围的邻邦没有什么特别的厉害冲突，但最近，他们受到了强大的男巫族的威胁。在长达几十年的战斗中，男巫族总是能击败他们，并从他们手里抢走一块又一块土地。这也跟城塞都市老是消极防守有关。

一级部队

狼头怪（Gnoll）
生命值：6
攻击力：3
防御力：5
伤害力：2-3
速度：4
类型：地面
费用：50个金币





狼头怪首领（Gnoll Maruader）
生命值：6
攻击力：4
防御力：6
伤害力：2-3
速度：5
类型：地面
费用：70个金币

装备链子锤的狼头怪是这个种族最初级的部队，能力在这个等级处于中间水平。但他和魔怪都是笔者很不喜欢的兵种，原因是看起来很恶心……

二级部队



蜥蜴人（Lizardman）
生命值：12
攻击力：5
防御力：6
伤害力：1-3
速度：4
类型：远程
弹药：12
费用：110个金币



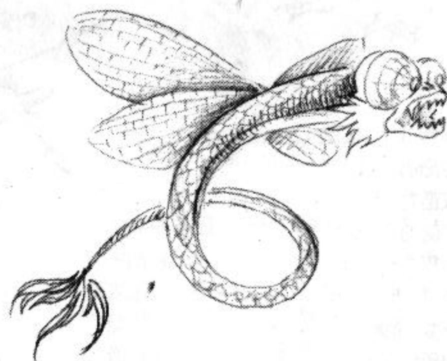
蜥蜴战士（Lizard Warrior）
生命值：12
攻击力：5
防御力：7
伤害力：2-3
速度：5
类型：远程
弹药：24
费用：130个金币

蜥蜴族的战士总是装备着弓箭和匕首作为自己的武器。作为2级部队里的第3只远程部队，蜥蜴战士可能只能位居末席吧？

三级部队



蛇虫（Serpent Fly）
生命值：20
攻击力：6
防御力：8
伤害力：2-5
速度：9
类型：飞行
费用：220个金币

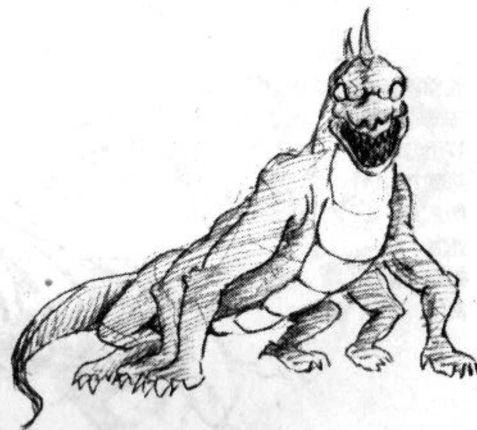


蜻蜓（Dragon Fly）
生命值：20
攻击力：6
防御力：8
伤害力：2-5
速度：13
类型：飞行
费用：240个金币

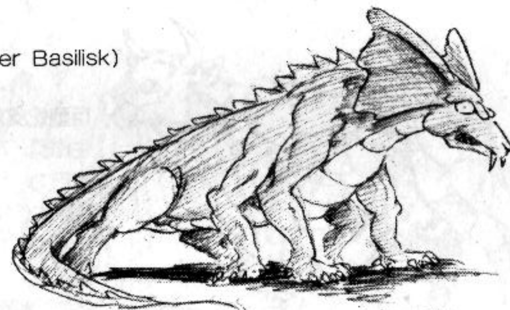
这些巨大的昆虫用它们尾部的尖刺对敌人发起攻击。在攻击的同时还会自动驱散敌方的所有有益的辅助魔法，这个特技可说是虫虫们存在的最大价值了。此外蜻蜓的速度不错，在野战时可以直接飞到对面压制敌方射击部队，因此在排兵布阵上最好将它放在靠中间的位置为佳。

四级部队

蛇怪（Basilisk）
生命值：35
攻击力：11
防御力：11
伤害力：6-10
速度：5
类型：地面
费用：325个金币



巨型蛇怪（Greater Basilisk）
生命值：40
攻击力：12
防御力：12
伤害力：6-10
速度：7
类型：地面
费用：400个金币

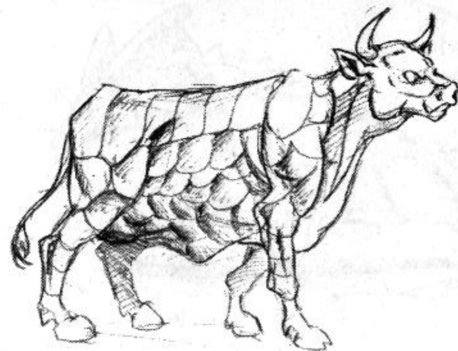


蛇怪一族在攻击敌人时有20%的机率将敌方石化3回合。被石化的敌方部队受到攻击时会自动回复到正常状态，同时受到的伤害减半，这点倒是和美杜莎非常类似。在整个4级部队中，蛇怪的实力尚算不错，但其实际表现只能用装饰品来形容，跟其他兵种相比，有点象个摆设。

五级部队

蛇皮兽 (Gorgon)
生命值: 70
攻击力: 10
防御力: 14
伤害力: 12-16
速度: 5
类型: 地面
费用: 525个金币





巨型蛇皮兽 (Mighty Gorgon)
生命值: 70
攻击力: 11
防御力: 16
伤害力: 12-16
速度: 6
类型: 地面
费用: 600个金币

巨型蛇皮兽是本作中最神秘，最有争议的生物。按照说明的数据，它在攻击敌方生物时会有10%的机率出现一招即死技，可以一下干掉对方部队中的第一个单位。而且，最重要的是在游戏中，该特技出现率绝对不只10%，笔者估计，至少在40%以上。这就使它成为本作中5级部队中最强的，甚至是6级部队中也算是最强的生物了。

六级部队

双足飞龙 (Wyvern)
生命值: 70
攻击力: 14
防御力: 14
伤害力: 14-18
速度: 7
类型: 飞行
费用: 800个金币





飞龙之王 (Wyvern Monarch)
生命值: 70
攻击力: 14
防御力: 14
伤害力: 16-20
速度: 11
类型: 飞行
费用: 1100个金币

就笔者认为，飞龙一族应该算是3代中最弱的6级部队，其攻防偏低不说，其速度也很不理想，唯一可取的是飞龙之王的攻击有20%的机率会令对方中毒3回合。最高可使对方每回合丧失10%的生命值，不过，特效可以用治疗术化解。

七级部队



九头蛇（Hydra）
生命值：175
攻击力：16
防御力：18
伤害力：25-45
速度：5
类型：地面
费用：2200个金币



九头龙（Chaos Hydra）
生命值：250
攻击力：18
防御力：20
伤害力：25-45
速度：7
类型：地面
费用：3500个金币和1个硫磺

搞不懂为什么这种生物为什么要叫九头蛇，因为怎么数都没有九个脑袋嘛！上代中本属于龙族的兵种这代投靠驯兽师后居然摇身一变成了终极兵种。可惜其能力……，因此在7级部队总位居末席也是意料之中的事了。由于移动力太低，兼之特技只是可以同时攻击周围部队而已，所以常成为远程部队和攻击魔法的照顾对象。好在其攻击不会受到反击，所以如果有传送术的话将之朝敌人堆里一丢，效果也是很不错的。

中立元素生物

生活在埃拉西亚大陆的元素生物只能用神秘和不同寻常来形容。前代中的各种中立生物在本代中各奔东西，流氓和游牧民族彻底消失了，美杜莎加入了男巫族，灯神则加入了精灵族，而且前作中看守废矿的鬼则神秘消失了，这样开发金矿和调查墓地时可以放心许多了。

总的来说，元素生物除了金人和钻石人外，其它的能力都很一般，充其量只能算是3级部队。但由于在守护矿产和宝物时数量一般都较多，因此其实力还是不容忽视的。



空气元素（Air Elemental）
生命值：25
攻击力：9
防御力：9
伤害力：2-8
速度：7
类型：地面
费用：250个金币

空气元素沿袭于空气魔法的魔力，因此，他们对空气系魔法具有免疫能力。但对闪电箭和链状闪电却会受到双倍伤害。



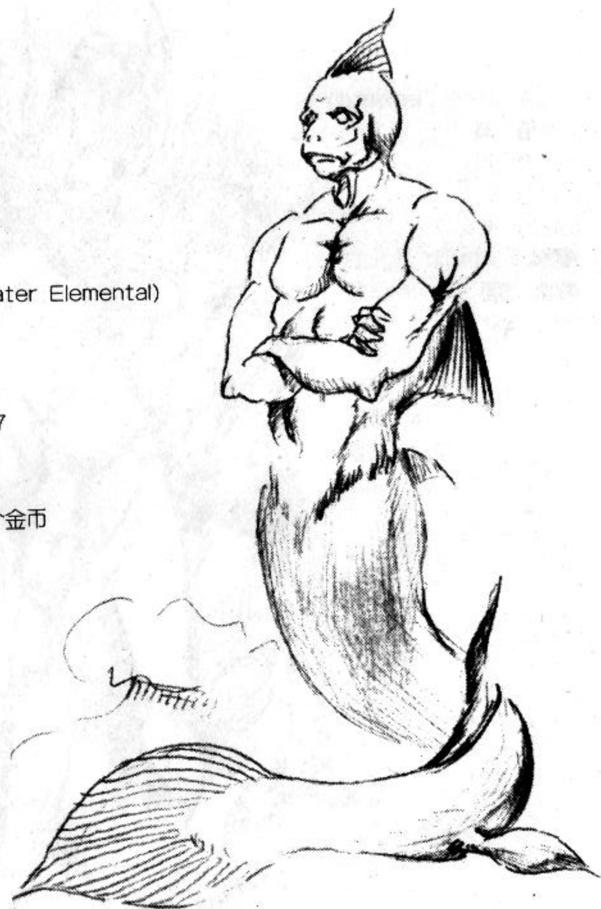
土元素（Earth Elemental）
生命值：40
攻击力：10
防御力：10
伤害力：4-8
速度：4
类型：地面
费用：400个金币

土元素沿袭于土魔法的魔力，因此，他们对闪电箭和链状闪电之类的魔法免疫。但对空气魔法系的流星雨却会受到双倍伤害。

火元素（Fire Elemental）
生命值：35
攻击力：10
防御力：8
伤害力：4-6
速度：6
类型：地面
费用：350个金币



火元素沿袭于火魔法的魔力，因此他们对所有火系魔法免疫，但会受到水系魔法的双倍伤害。



水元素（Water Elemental）
生命值：30
攻击力：8
防御力：10
伤害力：3-7
速度：5
类型：地面
费用：300个金币

水元素沿袭于水魔法的魔力，因此他们对所有水系魔法免疫，但会受到火系魔法的双倍伤害。





金人（Gold Golem）
生命值：50
攻击力：11
防御力：12
伤害力：8-10
速度：5
类型：地面
费用：500个金币

钻石人（Diamond Golem）
生命值：60
攻击力：13
防御力：12
伤害力：10-14
速度：5
类型：地面
费用：750个金币

金人、钻石人和精灵族的石人与铁皮人一样是精细手工和高级魔法的完美结合。对于他们来说，魔法实在是小儿科的东西，因此魔法只有15%的几率会击中金人，而钻石人则更低，只有5%的几率会受到魔法影响。

好了，118个兵种的资料就全部介绍完了，在看完这些资料后不知道大家有什么感想呢？在评论每个生物的时候，笔者加入了个人的一些看法，这当然不是绝对的。而事实上，孰强孰弱，也没有绝对的定论。应该说，这些资料对玩家攻关还是相当有益处的。希望在4代出来以前，《魔法门英雄无敌III》可以伴随大家渡过一段愉快的时光。



资源篇

三代中，资源共有6种资源矿和1种金矿。分别是宝石矿、水晶矿、矿石矿、水银矿、硫磺矿和木材矿。种类上可以说与二代相差无几，但在外观上，确作了最大的改动。各种资源的表示均不相同，和二代千篇一律的小土堆的分别可以说是天上与地下了。

在资源的利用上，除了要尽早占领所有资源外，对于自己种族的急需物资，更是不能放过。早一天拥有，就意味着早一天的收获，比如说，男巫族的硫磺，精灵族的宝石……，这一点需要特别留意。



金矿（Gold Mine）

除了你所占领的城市以外，这里还可以每天为你提供1000个金币。



废弃矿（Abandoned Mine）

在你占领这个地方后，它会被你改建为一种资源矿，大多都是金矿。



宝石矿（Gem Pond）

可以每天为你提供1个单位的宝石。



矿石矿（Ore Pit）

可以每天为你提供2个单位的矿石。



硫磺矿（Sulfur Dune）

可以每天为你提供1个单位的硫磺。



木材矿（Sawmill）

可以每天为你提供2个单位的木材。



水晶矿（Crystal Cavern）

可以每天为你提供1个单位的水晶。



水银矿（Alchemist's Lab）

可以每天为你提供1个单位的水银。




心得篇




首先，我谈一下对英雄无敌三代的整体印象，游戏在继承了二代基本系统的基础上变化很大，无论在游戏设定、画面、音效还是关卡设计等方面都更加出色，New World Computing公司没有让魔法门迷们失望；游戏的内涵更深、难度更大了、电脑AI也比原来更聪明；种族、兵种、技能、魔法、宝物和建筑各方面都增强了许多，使游戏的复杂性空前提高，不过这也意味着它具有更大可玩性。

说到游戏的实际感受，如果你的机器是游戏所要求的标准配置，即奔腾133加32兆内存的话，那么你玩这个游戏时的感觉就会大大下降，因为速度会很慢、经常有凝滞感和等待的黑屏，但如果是PⅡ加上64兆内存就会有良好的表现。由英雄无敌系列的发展来看，一代是在486上玩，二代可在奔腾上玩，而三代最好是在PⅡ上玩，以此类推，四代要恐怕要PⅢ了。

一、关于终级兵种的比较

三代中种族的设定更为均衡，8个种族各自均有7级部队，拥有特技的部队数量大大增加，使其占了很大比例，熟悉并善用这些特技可以在战斗中占很大便宜。第6、7级的高级部队是战斗的主力，第7级为终级兵种，各种族都有自己各具特色而值得自豪的终级兵种，详情参见兵种篇。

查看游戏结束后玩家的排行榜，不难看出大天使的级别最高，换言之游戏制作者也认为大天使是最好的，这正如上代的黑龙。大天使是所有部队中攻防技巧最高的部队，其伤害力为固定值50；速度是所有部队中最快的18格，有大天使在队，总是先于敌出手，还可飞至战场任意一格；其特技是非常实用的高级复活，即复活后的部队在战斗后仍然保留，尽管在战场上只能使用一次，复活数量的公式为：（大天使数量×100）/（待复活部队生命值），例如10个天使复活生命值为25的高级狮鹫，最多可以复活10×100/25=40个。只要队伍中有大天使，部队整体士气还可以提升1级，这几个“之最”使大天使成为当之无愧的第一。说到缺点，大天使的生命值不是最高的，在强力魔法师的杀伤性法术面前就显的比较吃亏了。那么其他终级兵种又如何呢?

大天使和大恶魔彼此是一对冤家，相遇时双方伤害力均可提高50%。大恶魔的运动方式是相当独特的传送，可到达战场上任意一处，而且大恶魔是速度仅次于大天使的部队；攻击时不会被反击，使它很占便宜；大恶魔在队可以降低敌人的幸运1级，此外在战场上它只占1格位置（其它终级兵种大多占2格），便于围攻；大恶魔的攻防技巧仅比大天使和金龙差，位居季军；它的主要缺点在于生命值比大天使更短，在终级兵种中是最短的200点，这也是邪不压正嘛。

在2代中最强的黑龙本作中是仅仅稍逊于大天使的部队。因可以攻击2格，战斗时隔弱打强就成为非常实用的战术；且其生命值长达300，是游戏中生命值最长的3种部队之一；若论攻防技巧，也仅次于大天使、金龙和大恶魔而位居第4；此外还是唯一不受任何魔法影响的部队，当然，对自己有益的各种魔法也没法施展了，黑龙加大面积强力法术（末日、流星雨）的战法仍然有效。总之，黑龙是值得自豪的终级兵种。

黑龙和泰坦彼此是一对冤家，相遇时双方伤害力也可提高50%。三代中射击部队的重要性被大大提高，而泰坦是最强的射击部队和终级兵种中唯一的射击部队；而且对心灵系魔法（诸如失明、狂暴术之类）免疫；高达40至60的伤害力和300点生命值使泰坦不逊于任何终级兵种；此外，同其它射击部队不同，泰坦近战时攻击力不减半（而不是近战时不被反击）；泰坦在队可以让敌人部队在接触战前就遭受到重大的损害。它最大的缺点是速度较慢，在终级兵种中仅比远古巨兽和九头龙快而位居倒数第三，在战场上总是比其他终级兵种后出手，相当吃亏。

金龙的造型相当华丽，它同黑龙一样也可以攻击2格；而且对1至4级的魔法免疫，5级魔法在游戏中实际上并不易学到，而其中的攻击魔法只有"破裂术"一种而已，能学到的概率就更小，换言之，要想用魔法伤害金龙并不容易；此外，金龙的攻防技能在终级兵种中仅次于大天使而位居第二，与同为龙族的黑龙比较起来，金龙的生命值较低，但速度较快、攻防技巧较高。

远古巨兽是近身攻击力最强的终级兵种，近身搏斗时敌方的防御力会下降到正常值的20%，更有长达300的生命值，其缺点是速度较慢且属于地面部队，攻城时比较吃亏，当然本族的6级兵种独眼巨人可以在布阵时砸坏城墙，配合使用可发挥强大的威力。

九头龙是最容易发展出来的终级兵种，它攻击敌人时同样不会被反击，而且出手时将同时攻击身边所有目标，因此它对敌攻击造成的实际伤害可能比自身参数加倍或更多，也因此特性，围攻九头龙将是很不合算的一件事，不过就实战中看，即使是对计算机的战斗，同时攻击多个目标的机会也不是很多，敌人会优先攻击它，而九头龙的生命值为250，位于中等水平；它的缺点还在于速度是终级兵种中最慢的，且属于地面部队，即使用传送术，在砸破城墙前也不能把它传送进城里。

幽灵龙的生命值仅为200，在终级兵种中最短；攻防技巧是所有终级兵种中最差的；速度也仅是中等，因此幽灵龙的实力可以说是终级兵种中最弱的，但是本族的4-6级兵种的综合实力是相当强的；而幽灵龙的老化特技也还比较有用，尽管这只是针对敌人的单个部队而言；此外幽灵龙在队还可以降低敌人的士气（和前作一样，其实所有鬼族部队都可以降低敌人的士气）。

尽管高级兵种各有所长，但和二代不同，其综合实力是相当接近的，优劣的差别并不是如数据比较般明显，而且特别是三代中实际中影响战斗效果的因素太多，象士气、幸运及地形、魔法、是否守城战等等，使得以上比较并没有绝对的意义，还需要根据实际条件，综合多种因素来考虑。

二、关于部队的使用心得

1. 三代中部队的设定更为均衡，更加强调高低级兵种的综合运用。

至今，游戏已由1代的4个种族，发展到了8个。各兵种之间的差距也已不如2代那么明显，由于高级兵种产量的减少，其优势被大大削弱了。而且玩家可带的兵多了，因此更加强调高低级兵种的配合作战，记住你并不是只带上几个大天使就可以无敌了。由于每位

英雄可带7只部队，多只部队对于较少只部队的威胁是很大的。而且在攻城时，城上的箭塔会给单一兵种造成很大的伤害。总之，"兵在多而不在精"，此点为三代的最高指导原则，切记，切记！

有些种族的终级兵种并不强，但并不一定就这个种族的实力不如别的种族，这次三代设计得非常合理，象鬼族的幽灵龙虽然不强，但其4-6级部队的实力却不容低估，所以实际玩游戏时鬼族显得并不弱。我觉得真正重要的是如何合理的利用兵种、各种种族的玩法也是不一样的。

2. 射击部队的重要性被大大提高，飞行部队的地位被降低。

是否拥有优秀的射击部队成为衡量种族优劣的重要指标。二代中飞行部队满屏飞和用飞行部队遏制射击部队的情况已难见到，现在飞行部队在飞到射击部队之前往往已被射击部队的炮火充分"洗礼"了。射击部队的弹药限制比前作有所增强，弹药用完的射击部队将只能和敌人近身肉搏，有趣的是出现了近战能力还强于射击能力的射击部队，例如男巫族中仅有4发弹药的美杜莎。此外还应特别注意，射击部队攻城时，本身距离敌人很远，又相隔城墙，射击威力是减半再减半的，对敌伤害会大大减少。

3. 攻城难度大大增加，攻城术成为必修的技能。

由于城上箭塔对部队造成的伤害是固定的，与双方英雄的攻防值关系不大，所以必须尽快把箭塔砸开。在另一方面，守城的英雄是无法逃跑或投降的，就是"誓与城池共存亡"，太英雄气概了，有时辛辛苦苦培养的主力英雄就有可能这样被报销了。只是蛮族城堡有个允许逃跑的特殊建筑，英雄可以在守城时逃跑，二代中强大的野蛮人怎么胆怯到要修这种建筑？

4. 三代中战场上特别加入了"等待"（wait）的指令，使战斗更富于变化。

射程越近，哪怕是近1格，射击威力都可以增加一些。所以每回合应等敌人走近些再射，此外让强力快速部队等待而让较弱慢速部队出手攻击第1次，避免强力部队被反击时的伤亡也是普遍的作法。如果双方都选择等待，则遵循"速度快的部队有每回合后走权"的原则处理。此外部队如果原地不动，可以获得额外的防御力,随兵种不同而有所不同,如大天使原地不动防御力可加7,黑龙可加6,而枪兵可加2。

5. 战斗中应随时注意集中攻击和后施魔法的原则

绝大多数部队只反击1次，从第2次起就是"白打"了，毕竟具有无限反击特技的部队只有高级狮鹫而已，应特别注意集中攻击，这个原则从一代起便存在。在施展魔法时应掌握后发制人的原则，当敌人施展失明、减速等魔法后，我方再采用驱散、加速等魔法予以破解或抵消，更为有利。

6. 排兵布阵非常重要，战术成为最有用技能之一。

三代中新加入的布阵战术，可以使部队在有利的起始位置上开始攻击。游戏早期时分组越多越好，即使兵种很少也应分成7组，甚至其中包括若干只有1个兵的组，用以掩护射击部队（把射击部队排列在角上），同时还可以浪费敌人行动的回合数，这些"单人"部

队还可以担负起打强敌第1次引其反击的作用。电脑布阵是有规律可寻的，最上方一般是其最重要的射击部队，其他部队基本上按速度从下至上排列。

7．部队的速度也是战斗时特别要考虑的要素。

同二代一样，即使速度只快1格的部队，也将先出手。若部队速度相同，则轮流出手，因此计算精确的话可以减少敌方出手的机会，从而大大减少己方的损失，由此可见加快己方部队速度的宝物很有价值。此外，学会专家级加速术（属空气系魔法）后，可增加所有部队速度5点，使部队有脱胎换骨的变化，价值极大。

8．地形对战斗也有重要的影响。

不同种族皆各有适合自己的地形，在适合地形上战斗时，部队的攻击、防御和速度会各加1点，不要小看这1点，在很多时候它会使胜负的天平发生倾斜。详情请见兵种篇。

由于加入了地形的因素，使得战斗的复杂性大大增加，在自己种族所适应的地形上作战是相当占便宜的。另外，在本种族适应的地形上移动也比其他种族的英雄占便宜，例如驯兽师族的英雄在沼泽地上移动丝毫不会感觉到地形的阻碍，而其他种族的英雄在这种地形上可就很难走快了，所以，在三代中对地形一定要多加了解，这样才能使你在对战时作出正确的判断。

9．熟悉野外部队和建筑，这是重中之重。

这是什么意思呢？高手之战只靠自己从城堡招募的部队的话，会必败无疑的，尽可能多的招些部队将是成功的基础。当你在野外兵种建筑上插上了你的旗子，就会使本种族所有城堡相应兵种的每周产量加1，若你占了2个建筑就加2。想想，一般每周的天使产量是2个，若你能在野外占1个可招募天使的建筑（是要靠武力打下的），你所有城堡每周的天使产量都变为3，再加上野外可以招募的那个天使，每周的天使产量大大增加！那么你的发展速度一定会大大快于你的对手！此外，野外招募各种族的1级部队是完全免费的。

10．遇敌时可以看到敌人部队的数量情报，熟悉这些数量词就可以估计出敌人大概的实力。

这些数量词及表示的具体数量范围同以前一样，具体如下：Few（少数）为1-4个；Several（一些）为5-9；Pack（一群）为10-19；Lots（很多）为20-49；Horde（小群的）为50-99；Throng（成群的）为100-249；Swarm（大群的）为250-499；Zounds（超大群的）为500-999；Legion（成军团的）为1000及以上。野外部队的总数上限同二代一样是4000，但每周增长比例变成了20%（二代中是10%）。

11．随时应注意部队的士气和运气。

士气决定了攻击次数加倍的机会，同上代一样，部队种族越混杂、越多，士气越低，混合有鬼族部队或面对魔族部队时也会降低部队的士气，士气太低时可能会不出手，大天使在队可以提高部队士气一级。士气从低到高分为7档，用“幸运之翼（降金雨）”的形象代表。

运气决定了攻击力加倍的机会，由携带幸运物品的多少和幸运技能的高低决定。应注

意，相同的幸运物品不会累加效果。运气从低到高也分为7档，用“金马蹄铁”的形象代表。

12．电脑的AI有很大改进，但“狡猾”的玩家仍有可乘之机。

在排兵布阵和运用魔法方面，电脑AI比二代要高明很多：占据战场绝对优势局面时，电脑会撤退部队以掩护自己的射击部队，而依靠射击部队杀敌；电脑还会用残余部队挡在你的射击部队前，但不攻击，判断形势选择合适的时机逃跑，很聪明地避免部队被你全歼；电脑还会恰当的对你使用失明、减速等魔法，如果你恰好不会相应的破解魔法将会很痛苦；有时电脑发现你来攻城时，会逃回城内死守，你的英雄不走，他也不动。自动作战功能还算可以，一些实力悬殊的小仗可以交给电脑。

在二代中电脑总爱首先攻击射击部队（如：泰坦、弓箭手），而不论该部队的实际总体战斗力如何，所以可分几只最弱的射击部队诱敌，而现在，“射击部队优先”原则变成了“较弱部队优先”原则，电脑往往会先攻击实力较弱而数量多的部队，有时电脑控制的强力部队竟会浪费1回合去攻击战争武器。当战场地形有阻碍时，电脑的部队会因为友军堵路而绕来绕去，互相阻碍。电脑通常会在认定实力高于你时攻击你，不过如果战术应用的好的话，定能让电脑高兴而来败兴而归。在失去所有城池的情况下，电脑有时会不顾一切地攻击你的城堡，我曾见过敌人只带1个狮鹫来攻我重兵防守的城池，结果吗？大家也能猜到，1箭就被射死了！电脑经常会把主城的兵招光而留空城，经常可在每星期第7天偷袭得手，白白占城，下周还可招兵。兵力相差不多时，攻城是件很头疼的事，有时可用1个带兵很少的英雄诱使敌人出城打你，这样你在他出城后就可料理他了。上面所有这些弱点都是玩家的可乘之机。

三、关于英雄技能的分析

二代中每位英雄可以学习14种技能中的8种，而现在你只能在28种技能中选学8种，选学什么技能已变得很突出了，一旦错过将积恨难返。

详情参见技能篇。

四、关于选择英雄

三代中不同英雄各自的特性更加突出，选择不同的英雄更为重要。英雄分为8个种族16类，每类又有8位，共128位英雄，按照设定，每位英雄都有自己的身世，读读他（她）们的“简历”也很有意思。同时，三代中的女性英雄也大大增加，可能是NWC想吸引女性玩家吧。

每位英雄都有其特殊技能。但我还是想说，如是独有技能该多好啊，可惜！象什么每天加350个金币、巨箭车等技能，很多人都会。就独有技能而言，最有前途的几个技能如下：日收入增加350金或能增加聚金技能的；有弓箭技能的；有8个英雄，可以对应加强8个种族的第6级兵种攻防力的；每天多产1个单位资源的。顺便说一下，加强本族1至5级兵种攻防力的英雄都有。

有兵种特技的英雄带领该兵种，可以获得额外的2-5点攻击力、2-3点防御力和1点

速度，这是因为这个英雄恰好属于这个种族（从英雄头像上就可以看的出来）或是与这个种族有渊源，这是很有趣的一种设定。因为游戏自身参数设定的严谨，尽管增加的参数值并不多，但仍很有价值，还应注意往往英雄在升若干级后兵种特技才会生效。此外兵种特技还会影响到英雄初始时携带的部队。

五、关于对战之道

说英雄，谁是英雄？英雄很多，无敌的只有一个。决战之在际，有如箭在弦，不可不发。用力量还是魔法？为正义还是邪恶？都无所谓，在对战中活下来是我们的目的。

对战（中小地图）时，经常来不及发展出终级怪物火拼就已开始，所以前两周的发展便显得至关重要，这也就是为什么我喜欢用精灵族的原因，它可能是对战时的最佳种族。它的第1级小鬼只要1000个金币便可升级成为射击部队，而1个初始英雄通常有60个左右的小鬼，升级后带出去攻击走得慢的地面部队是非常有效的。在小地图中，和敌人也许几天内就会交火，两个精灵族的英雄合兵就有100多个小鬼，升级后威力是很大的，有了它们初期作战就很容易了。

第1周坚决只造基础建筑，在游戏里钱是万能的，只要你不在两周中被打败，先造城镇和首都的一方总是划算的，那么敌人可不可能在两周中打败你呢？很难。因为如果敌人急于造怪物，他就只能靠捡野外的钱来征兵，而野外的钱往往有部队看守，不可能都是免费的，早期的兵力往往比较薄弱，经过了战斗之后兵力就必然有所损耗。而当敌人冲到你的城下时，你至少已经造好了堡垒，这也就意味着你防守时可以仅靠城墙一轮打掉敌人近80点血，在这种情况下，敌人攻城的胜算是微乎其微的。

若是中地图或大地图的建造顺序，开始也应只造基本建筑，尽快把城堡升为城市，达到每天2000个金币后就比较好发展了，当然首都是越早建越好，不过在先建首都还是先建3-6级兵种建筑上各个种族是不同的，不同的关也有不同的玩法。

初始英雄最好选择每天可以加350个金币的，以确保先期发展的速度。尽快捡矿石和木头造出首都，征光野外的兵，决不留后患。抢先进入地下或海上，那儿有好东西。兵在多而不在精。如果造了兵营却没有钱征兵那就决不要造，你是靠兵打仗而不是靠兵营，切记！

远征探险的英雄应该是主力，并要尽量多带兵，这样可以确保对付野外怪物和敌人的小股部队，即使不幸战败也可以逃跑，不过要注意，如果在周末受到敌人攻击，逃回城的英雄有可能被周一新出来的英雄挤掉。

利用好神殿（Sanctuary）是小地图获胜的关键，派一个英雄带上中等数量的兵守住这里，敌人无法攻击避难所中的英雄，如果他举兵攻打我方主城，神殿中的英雄便可以趁机进攻敌方主城。

野外建筑中狮鹫学校（Griffin Conservatory）有时几乎是致胜的关键，因为打下后，即可获得2－5个天使，所以一定要集中兵力拿下它，在中小地图中，有几个天使对你的帮助是巨大的。

若你和你的朋友联合打电脑的话，那么对战的技巧就相当多了，因为你不仅可以和你的朋友互相交换宝物，还可以互相学习魔法，你可以进你盟友的城堡学习法术，但无法招募盟友的兵。战斗时的互相帮助是非常重要的，在个人对战时是高手并不代表你在联合对战时就也能打好，因为在联合对战时的技巧是在单独作战时体会不到的。和朋友联合作战时很讲配合，比如当他缺钱或资源时应先尽量给他，等盟友造完建筑后也会在你急需时帮你一把，总之这种联合作战主要发挥团队精神，而不是突出个人主义。在必要时你的盟友也可用人城术回到你的城堡帮你守卫，还有游戏中无法占领盟友的矿产，要是需要的话就应该向他要，如果有机会各位玩家一定要体会一下联合作战的乐趣，毕竟这是前作中无法感受到的。

以上是一些比较有用的基本常识，运用自如后可以说是获益不浅。一般对战，我们的规则会设定为：英雄及起始资源自选，200%的难度，地图为任选或自绘地图。在对战中，有天赋的玩家不用看到完整的地图便可以找到宝物，在以寻找方尖塔宝物为目的的地图中会占很大优势，而高手对于低级兵种的运用已至化境，这样的高手能让你出汗，能让你手发抖，是可怕而值得与之一战的对手。

六、关于单关模式（Single Scenario）关卡

下面简要介绍部分单关模式的关卡心得：

1.小地图

Barbarian Breakout

这一关可以选两种颜色，可任选种族，一个在地上，一个在地下，由于地下门有6级生物看守，一般敌人不会轻易杀过来，可以有一段时间用来发展，但地下没有金矿。如果选择地上一方，最快时敌人5天即兵临城下，尽管地上有一座金矿，但在兵力单薄时容易顾此失彼，保住金矿也不容易，总之，敌人来攻的速度取决于随机产生的守护传送门部队的强弱，感觉此关难度较大。

Dead and Buried

这关你将面对亡灵巫师族和男巫族的威胁，开始亡灵巫师族不断会派船骚扰，之后男巫族也会由地下上来，最好抢先干掉亡灵巫师族，一般可以引出敌人主力部队，然后在第7天或下周第1天打下鬼城，若成功之后就比较好打，可以用鬼城的兵来作战，当然开始若选亡灵巫师族可能更好些，此外，敌人可能会在此关建造出终极建筑。

Good to Go

这关恐怕是选高级难度中最好打的一关了，不用多说，自己玩一下便清楚了。在这一关开始选不同种族可以看到各种族的终极建筑。

Judgement Day

本关胜利条件为敌人全灭或找到宝物，宝物是把所有指数加5点的审判之剑（可以拿到宝剑后本关就胜利结束了，可惜来不及试用这把宝剑），由7级生物看守，要胜利还不如直接消灭敌人。本关三方均为男巫族，相隔非常近，交战也就是瞬间的事情。一种方法

把第1周的兵直接招上，再加上城堡周围的散兵，绕开敌人主力部队，在第7天或第8天打下一座城来，不过有可能敌人的城堡建设的也不怎么样，可总比自己花钱造好；另一种方法是集合两个英雄的兵走传送门打下左上角的狮鹫学校，可得几个天使，然后回来在第2周攻下一座城，一般这时敌人城堡建造的应该不错了。总之，抢敌人城发展要比死守自己的城好过关，此外，本关充分体现出招募野外部队增强自身实力的重要性。

Key to Victory

这关难度不大，分地上和地下两部分，只要你不打开地图中央蓝色哨塔，敌人很长时间内是不会来打你的，为了打开蓝色哨塔，而须访问的蓝色秘密帐篷在地下很靠近你的位置上。圣杯在地图中央的固定位置。城堡右上有1个英雄可救出，并得5个天使。任务完成后得5000点经验值。看看时机差不多了，可选择从地上或地下开始总攻，击败敌人应该不会太难。

Knee Deep in the Dead

此关最短时只用8天就胜利了，上来先打正下方的僵尸，然后去风车得500金，再去绿色密秘帐篷一趟，旁边还可得1000点经验和一个宝箱，再吃一个篝火就会凑够900个金币，往右上可招9个弓箭手。此后打开绿色哨塔，打掉上面的2级部队，就可直扑敌人主城了。注意此时你的部队未必可以击败敌人那个英雄，不过由于你的英雄有后勤术，可以把他引过来，再利用移动力的优势去打他的主城。在这个环节上有运气的成分，后来想想要是运气好的话，7天也许就胜利了。

Manifest Destiny

这关可算是小地图中最经典的一关了，8个种族在狭小的空间内战斗，获胜确有一定难度。这关适合与敌人打游击战，开始时要利用驻扎在两个要塞上的兵力，把兵力集合，先打下树穴，会得到4-12个双足飞龙，有胆的话到敌人的地盘再打一个树穴，速度要快，或者先去打敌人的再回来打自己地盘的树穴。不过一定要在第8天抢一个敌人城堡，有时运气好可占空城。之后可以和敌人慢慢周旋，不过要全歼敌人并不是一朝一夕的事，要作好打持久战的准备。本关另一个胜利条件是占领所有的矿，可以在平定地上或地下后，偷偷派人占敌人的矿，不过要有主力部队牵制敌人。本关是演示威慑战法的最佳战例，当英雄带强力部队在传送门附近驻扎时，所有敌人均不敢靠近地图中央的四个铁矿和四个伐木屋，而没有矿石和木材他们将很难发展，在时机合适时应尽快统一地上四座城或地下四座城，之后就好打了。

2.中地图

All for One

这一关制作的相当不错，与敌人交战中很体现玩家调度兵力的能力。此关我玩了3遍，感觉蓝色玩家好象比红色好打一些。一开始要尽快占矿，还要尽快进地下门，消灭恶魔之子后可得一宝物，交给预言家后可得5000点经验值，在地下得到另外1个宝物，但要到对手的地盘才能得到奖赏（加5点攻击或防御力）。总的来说，本关的地形较复杂，很

适合发挥你的用兵能力，但电脑也不差，头一次玩此关可能会有顾此失彼的感觉，本关除了3方上来的主城，还有8座不同的城堡分布在不同的地方，到了战争中期战斗会很频繁，得与失是很正常的现象，关键在主力英雄的培养和打击敌人主力英雄。此关我个人认为制作的很好，可以尝试用不同的种族来作战，不可不玩。

Ascension

本关也属于3方混战，地形因素决定了选棕褐色的玩家略占优势，用棕褐色和蓝色的玩家也可以互相渡海偷袭对方，而红色玩家可能要面临两面夹击的危险，而且城堡左下方的沼泽地特别难走。要注意的就是有不少宝物是有守卫的，但本关总体难度不是很大，选红方比选其他两方要困难许多，在追击敌人至岸边时，如果在本回合内打不到敌人，最好也不要走到其身边，应该保持离岸边敌人一定的距离，否则下回合还需要浪费行动猛追逃避开的敌人。当岸边只有一条船而敌人两支部队等待上船时，我方必可消灭其中一支。敌人的一支强力部队登岸时，埋伏在旁边的我方很弱部队抢占其乘的船也是有趣的想法，敌强力部队如攻击我方部队即把船毁灭了，从而无法乘船撤退。

Buried Treasure

这关有很大一部分是水域，加上敌人的活动非常频繁，对你主城的骚扰几乎是不间断的，忽然间也许敌人的主力部队就杀过来了，要想将敌人全部消灭谈何容易，你要是战争狂就和敌人打吧，反正我是用另外的胜利条件通关的，这个胜利条件就是找到一把剑，但要拿到这把剑也非易事，需要先在地图中央拜访绿色密秘帐篷，再去地下中央拜访蓝色密秘帐篷，向左坐船上岸，一路杀过去，最后可得泰坦之剑，不过最后拿剑时还要打一仗，看看剑的名称就应该想到是和什么东西打了。本关也是制作的不错的一关，推荐大家一定要打一打。

Crimson and Clover

标准的四国对战地图，敌人一般都从正面攻击，由于地形原因适合防守，最终的胜利应该只是时间的问题，不过发展一定要快，胆子大的可以直接偷袭敌人。中央地带是地上与地下连接的地方，敌人的行动也都由此经过，要格外注意敌人的行动。

Divided Loyalties

一样是标准的4国对战地图，但比Crimson and Clover要复杂的多，可地图复杂也就意味考验玩家的用兵能力，我认为本关是值得一玩的关卡。

Dragon Orb

本关只能选Rampart或Tower，胜利条件为找到永恒魔球或敌人全灭。除了4方一上来的主城外，只有在中央还有1个城堡，城堡不多意味着战争的复杂性不大，集中兵力打敌人的主城吧，走地下门后即可到敌人主城。如果选女巫族，主城右上方不是很远处即有数个可得天使的狮鹫学校，如选精灵族，主城上方也有一个狮鹫学校可以利用。还有本关的地图做的很有观赏性，希望有人能画出更好的来!

Emerald Isles

怎么说呢，说是4国的海战地图吧，但各方的形势不尽相同，不同的颜色要用不同的战术，有意的话可以各种颜色都试试，打海战是件比较费力的事情。

Island of Fire

什么，只有一个玩家，那就是说不会有敌人了，不错，本关的胜利条件就是消灭地图上右下方的大恶魔部队，沿途有不少恶魔部队，可打可不打。既然没敌人捣乱，可以慢慢来了，不过本关是有时间限制的——四个月，自己留意了，一般情况下此时间已足够用。

Knight and Darkness

本关胜利条件是占领左上角的鬼城，开始有足够的时间发展，待兵力强大时可杀入地下，本关主要的战斗都会在地下打，等英雄的等级提高后，集合自己主城和敌人黑龙城的兵从地下右上角杀上去，可直接攻打鬼城而取得胜利。

Overthrow Thy Neighbors

本关是与地狱城堡、骑士城堡和兽人城堡作战，整个大陆除了3个主城外只有一个城，还有黑龙看着，看来集中部队打敌人主城是关键，若有船的话可试着先打骑士城堡。

Peacemaker

过关的胜利条件就是占领中央的城堡，尽快在海上拜访蓝色、绿色或红色、褐色的密秘帐篷，然后打中央的城堡就行了，本关时间限制也是——四个月。

Pirates

本关上来没有主城，我是先在上方攻下城堡后，经过一段时间的发展，再打兽人的城堡，然后慢慢推进，一个一个城的打，最后获得胜利的，小心海上偷袭。不知有没有人一上来直接就去攻兽人的城堡。

Realm of Chaos

这关是中地图里唯一的8个种族的大会战，8个颜色的玩家在地形分布上各有千秋，正如地图的名称一样，这是个混乱的地域，要成为最后的幸存者是要经历一定磨难的。各个种族的作战方式也有差异，本关设计的不错，一定要玩一玩。

Rebellion

说来也巧，我玩这关时很快就挖着圣杯了，但是圣杯是不能在自己的城堡中建造的，必须攻下中央的城堡，中央城堡中有4个大天使，其它兵很一般，攻下后可把圣杯带到城中建造，即可胜利，我31天便结束战斗了，应该算快的了。不然还是慢慢消灭敌人吧。

Rumble in the Bogs

这关离敌人非常近，要是打慢了会很被动，尽量攻下旁边敌人的城堡，越快越好。之后就好打一点，要充分利用主城旁边的可以升级的城堡（Hill Fort），可以省下不少用于升级的资金。

Search For The Grail

要说的也不多，要么消灭敌人，要么找到圣杯。关卡设计得一般。

When Dragon Clash

设计的不错，好象是正邪之战一样，地上有正义3方的城堡，地下则是邪恶3方的城堡。光明和黑暗，选择一方吧。

Wings of War

又是一副漂亮的地图，俗话说，万事开头难，刚开始时会感到比较困难，但也要尽快将旁边的敌人主城攻下，之后消灭大陆上其他的敌人并不是太困难的事。不过最困难的还是你最终要打败的那个英雄，等你杀到那里时，估计整个地图也展开的差不多了，哈，地图是个狮鹫的形状，英雄的城堡位置就在狮鹫眼睛处的位置。原来我认为狮鹫并不可怕，可当你面对几百只皇家狮鹫时，那感觉……你可以体会一下，还有这个讨厌的怪物每次攻击它都反击，当时只有无奈的逃跑了，最终在一次次的攻打下才胜利，大家一定要玩玩这个地图。

3.大地图

Vial of Life

本关可选择蓝色和红色进行游戏，胜利条件是敌人全灭或把找到宝物并把宝物带到一个城里。此关虽然大，但一没有地下区域，二是大陆上只有5个城堡，且还有一个不能产兵，这样的话整个战役的复杂性就有所降低，因为敌人的兵力来源会受到限制。

本关另一个极其重要的方面就是在主城附近有一个城堡，这个建筑会成为你成败的关键，因为它可以为你的部队进行升级，一定要充分利用这一点。另外在主城周围还有一个狮鹫学校，可以尽快打下来，可以得几个天使，这样初期的战斗就会方便多了。本关要好好利用野外建筑带来的好处。

剩下的就是战斗了，可以去地图中心打掉吸血伯爵得到宝物，再带到城堡（要走传送门）便可以胜利了。要不就干掉所有的敌人，因为就4个主城，敌人的兵力也有限，可以打下一个城堡后派英雄守住城堡就行了，一般守城战中兵力弱一点也可胜利，不过一定要紧盯住敌人的主力英雄，可以说，关键的战斗不多，打好了基本上就可通关了。

Xathras's Prize:

这一关胜利条件为在特定城堡建圣杯或敌人全灭，地形复杂及城堡多是本关的特点，仅靠一个主力英雄作战是很费力的，本关要在多条战线上作战，会让你感到敌人很烦，明明已经确立优势了，但又无法马上消灭敌人。要不就致力于挖宝，然后到地下左下角的男巫族城堡中把圣杯建起来。要说这一关我也谈不出什么精辟的论点来，，就是要顽强的和敌人打！打！打！

Warlords!

地图画的很标准、很对称，本关要说自保应该没什么问题，因为就8座城堡，兵源是有限的，但要灭敌人却也不易，地图分为4块大陆，之间都连接着，你去打别人的时候，可能就会被另外的敌人偷袭，这关若是能学到回城术的话，作战就容易多了，只要你的土系魔法技能到第2级，就可以在你的各个城堡中来回穿梭，这在2代中是很难实现的。借此说一下魔法技能，我认为土系技能实在是很重要的，象缓行、人城、复活、爆裂这样的魔

法若到了专家级，其威力和效果是很大的。这关制作的还可以，值得玩一玩。

Titan's Winter

我发现大地图差不多有个共性，打起来虽不是很难，毕竟敌人离自己有一段距离，有足够的时间发展，但要彻底消灭敌人可就比较费劲了。这关也是典型的一关，主要大陆上有3个精灵族城堡和一个兽人族城堡，开始就是主要消灭另外3家敌人，到你好不容易消灭完了，你会发现还要坐船从海上去打另2块大陆的敌人，反正就是集中兵力打，就看你多少天结束战斗了。不知为什么，有时我玩这样的关卡玩到一半就开始失去兴趣了。不过老实说，本关的前半段还是比较有吸引力的，值得一玩。

The Five Rings

本关的难度为专家级，其实没什么难的，说白了就是带足了部队一步一步的打。本关胜利条件是攻下鬼族城堡，到达那里要经过漫长的路途，你的英雄等级会练的很高的，攻下来就胜利了，虽然是专家级的难度，也没得多高的分，最后的成就感也不是很强。看来大地图打起来还不如玩中地图过瘾。

4.超大地图

The Mandate of Heaven

作为一个魔法门的爱好者，《魔法门Ⅵ》我是完完全全的打了两遍，里面的东西到现在我还记得很清楚，所以当我玩这幅地图时，感觉又好象回到了《魔法门Ⅵ》。一开始我出现在一座叫新索皮格（New Sorpigal）的城镇中，记得在《魔法门Ⅵ》中这也是起始的地点了，我记得附近有小鬼和魔法师出没，仔细看了一下周围，果然。新索皮格毕竟是个小地方，不能发展，看来只有进军铁拳（Ironfist）城堡了。向上行进一段路，占领了铁拳城堡，周围果然有不少蜥蜴人和魔法师，看来是真的回到了《魔法门Ⅵ》的世界了。

好了，我就说到这里了，其它的还是由大家自己去品位吧，因为本关和《魔法门Ⅵ》的背景是一样的，其内涵非常之大。你可以见到《魔法门Ⅵ》中的各大城堡。你可以在地图中找到《魔法门Ⅵ》中所有你所熟悉的建筑。难以想象，这个地图几乎包括了《魔法门Ⅵ》中所有的内容，象飞龙沙漠、隐士岛也理所当然的被包含其中，还有维兰坟墓、甜水镇等，我真是无法一一道来，如果你是一个魔法门的爱好者，又爱玩英雄无敌，那么你一定不能错过这一关。

其实玩这关的主要乐趣并不是杀敌，而更多的是在回味玩《魔法门Ⅵ》的日子。

七、关于地图编辑器的简要使用说明

谈到地图，我和不少玩家都有一个共同的感觉，这次战役模式做得一般，感觉不到太大的进步，而所带的单关地图却有许多优秀的地图，象Realm of Chaos、Manifest Destiny、The Mandate of Heaven、All for One等等，还有不少关制作的相当精美，实战性也强，有的关卡值得你玩多遍。若你对各地图都不满意的话，不如自己画一个，游戏自带的地图编辑器做得也很好，只要你有足够的才华，一样能创作出优秀的对

战地图来。

这个地图编辑器允许你为创造或修改英雄无敌三代的地图，在熟悉游戏后设计地图将更为容易，因此设计地图前最好先玩玩游戏的单关模式，因为3代增加了许多新的要素（怪物、兵种、种族……），此编辑器与2代的编辑器不兼容。

1.工具条（Toolbar）

主菜单最上一行即为工具条，从左至右各选项说明如下：

文件（File）

包括新建地图（New）、打开地图（open）、保存地图（Save）、改名另存地图（Save as）、导出文本（Export Text）、导入文本（Import Text）等功能，对于玩家而言，熟悉选关模式地图的最好方法不是在游戏中用秘技打开地图，而是在地图编辑器中打开该地图，所有的事件都可以在地图上看到，还能看到不同宝物的等级。导出或导入的文本，指的是地图中的文本信息，包括地图名（Map name）、地图的说明（Map description）、对话信息（Rumors）、定时事件（Timed events）、对象（Objects）等信息。

编辑（Edit）

包括取消上次操作（Undo）、取消Undo的操作（Redo）、剪切（Cut）、粘贴（Paste）、删除（Delete）、查找（Find）、属性（Properties）等，利用这些功能，可以方便地对地图上的各种“元件”进行编辑操作。

观看（View）

包括缩小（Zoom Out）、放大（Zoom In）、切换到地下世界（Underground）、添加网格（Grid）、显示可通过区域（Passability）、是否在地图编辑时观看对象动画（Object Animation）、是否在地图编辑时观看地形动画（Terrain Animation）以及是否显示工具条（Toolbar）、模式条（Mode Bar）、状态条（Status Bar）的切换选项。如果打开显示可通过区域，则可通过区域用黄色网格表示，不可通过区域用红色网格表示。

工具（Tools）

包括指定地形（Terrain）、河流（Rivers）、道路（Roads）、删除对象（Erase Object）、地图设定（Map Specifications）和自动检测地图有无问题（Validate Map）等选项。其中自动检测地图的功能十分有用，在玩家第一次设计地图时，它将提醒你地图上至少要有一位玩家或一个玩家城堡、应给地图起名及应有地图说明等等。而在地图设定功能中将可以给地图起名及加入地图说明。

人物（Player）

此选项为制作地图时不同方的切换选单。

帮助（Help）

查询制作地图的帮助。

2.模式条（Mode Bar）

这里提供了制作新地图、存取地图、剪切、复制、粘贴、删除、取消操作（Undo）、修改属性（Properties）、地图放大缩小、显示地下城和显示网格等快捷按钮。

3.状态条（Status Bar）

地图中所有的元件均可以在这里选择，包括所有的地形、城堡、英雄、宝物、资源和怪物等等，分门别类排列。

八、关于游戏的快捷键（Keyboard Shortcuts）

下面简要介绍一下游戏中的快捷键，熟练使用可以提高游戏时的效率。

1.探险地图（Adventure Map）下：

H：挑选下一位英雄（Select next hero）

M：移动当前英雄（Moves current hero）

K：己方王国概览（Kingdom Overview）

U：切换地图风格（Toggles map elevation）

C：使用法术（Cast spell）

Z：把当前英雄设为休眠状态（Puts current hero to sleep）

W：唤醒当前英雄（Wakens current hero）

Q：任务记录（Quest Log）

E：结束回合（End turn）

A：进入探险选单（Adventure Options）

V：观看世界（View World）

V+P：观看藏宝图（Puzzle Map）

V+D：挖掘（Dig）

V+I：观看关卡信息（View Scenario Info）

O：系统菜单（System Options）

O+M：主菜单（Main Menu）

O+L：读取进度（Load Game）

O+R：重玩本卡（Restart Scenario）

O+S：存储进度（Save Game）

O+Q：退到桌面（Quit to Desktop）

O+ESC：返回游戏Return to Game

Arrow Keys（箭头键）：移动当前英雄（Moves current hero）

CTRL+Arrow Keys：卷动探险地图（Scrolls Adventure Map）

ENTER（回车键）：把当前英雄或当前城镇在探险地图上居中（Centers current hero or town on Adventure Map）

TAB：在多人模式下传送一条聊天信息（Send a chat message）

ESC：退出游戏（Quit）

2.战斗屏幕（Combat Screen）下：

A：自动战斗模式开/关（Automatic combat on/off）

D：防御（Defend）

W：等待（Wait）

C：施法（Cast spell）

R：撤退（Retreat）

S：投降（Surrender）

O：战斗设定选项（Combat Options）

T：观看当前部队状况（View troop）

F5：切换弹出部队信息类型（Toggles creature pop-up types）

F6：切换六方格是否显示（Toggles hex grid display）

F7：切换鼠标阴影是否显示（Toggles mouse shadow display）

F8 – 切换部队移动范围阴影是否显示（Toggles movement shadow display）

Up/Down Arrow Keys：上下卷动战斗说明信息（Scrolls combat messages）

SPACE：当前部队休息，跳到下一部队（Selects next creature）

S：结束布阵开始战斗（Start combat during Tactics phase）

3.城镇屏幕（Town Screen）下：

Up Arrow：前一城镇（Previous town）

Down Arrow：后一城镇（Next town）

4.魔法书（Spell Book）屏幕下：

Left/Right Arrows：魔法书翻页（Turns pages）

Up/Down Arrows：切换不同系魔法（Move through bookmarks）

A：切换到探险类魔法（Displays adventure spells）

C：切换到战斗类魔法（Combat spells）

5.观看部队窗口（View Army Window）下：

U：部队升级（Upgrade creature）

D：解散部队（Dismiss creature）

6.通用热键（General）

F1：帮助信息（Help）

F4：切换窗口/全屏模式（Toggles window/full screen display）

Esc：取消，退出或否（Cancel，Exit，or No）

ENTER：同意，接受或是（Okay，Accept，or Yes）

九、关于游戏的不足和BUG

说了这么多好话，现在也来谈谈对某些方面的不满，想必很多玩家在刚玩游戏时对这个游戏的记分方法相当不了解，三代的记分方法抛弃了前作中以完成时间作为衡量得分的标准。二代的记分是以完成天数、地图难度和初始难度来计算出的，而现在地图难度的因素已经不算在这个标准内了，完成天数换成了完成周数，若挖到了终极宝物还可得附加分，不知大家以为如何，反正我对此相当不满，这就不是谁玩的越快就得分越高了，而我认为完成地图的时间确是体现玩家水平的标准。这个记分标准为：标准分为200，若胜利条件为敌人全灭则再加25分，若挖到终极宝物再加25分，之后得分为（标准分－所用周数）×初始难度，（计分时地图的大小有一定关系），所以照此推算，你最高也只能得到498分。由于得分的标准改了，使得我对如何打高分的兴趣减少了不少，不知各位玩家的感受是否和我相同？

最后谈谈这个游戏的BUG，虽然作为经典游戏的英雄无敌的设定一向严谨，但在拿到的1.0版本中BUG还是有一些的，具体如下：

1．魔法中的牺牲魔法：牺牲魔法用于牺牲己方的一支部队来复活另一支部队，施法时首先选择己方一支待复活部队，然后在选择被牺牲部队时选择敌人的一支部队（光标到敌人部队身上时有禁止标志，但是玩家可以不用管它继续按鼠标确认），此时，敌人部队不论数量有多少都凭空消失了，而己方得以复活，这是一个极大的BUG。此外，利用此BUG竟然能牺牲敌人的黑龙或治疗帐篷等东西来复活己方部队。

2．投石怪在布阵时可无限次攻击，把敌人的城墙完全砸坏。

3．当黑龙死亡后可用大天使复活黑龙，本来黑龙应该是对任何魔法免疫的。

4．黑龙穿越火墙时会受到伤害甚至死亡，本来黑龙应该是对所有魔法免疫的。

5．躲在神殿中的敌人英雄本来是不能被攻击的，可你走到其下方，按键盘的上键即可对其发动攻击。

6．明明骑士是不能学亡灵技能的，且鬼族英雄亦不能学习领导技能，可有时出现在野外的学者竟然会教骑士亡灵技能，反之鬼族的英雄也可能在那学到领导力，这两种现象均亲自遇到过。

总而言之，游戏中的BUG是比较少和相当隐蔽的，也许寻找BUG也是魔法门迷的一种乐趣，可能还会有BUG被继续发现，不过相信3DO公司会很快推出解决这些问题的补丁文件。

十、关于游戏网站

鉴于庞大的魔法门迷数量，互联网上也出现了数量非常多的魔法门专题的网站。不少玩家对3代都有自己独特的心得，实际上，与别人多交流才是水平提高的重要途径，网络上有着众多的高手。如果有条件的话，建议大家上网看看。

《魔法门之英雄无敌III》的全球发行公司是3DO，他们在公司网站中为游戏建立了专门的网页，即：http://www.3do.com/products/pc/heroes3/，专门介

绍这一产品，内容当然是最权威最新的了。界面为英文，从产品的角度，介绍了三代的基本情况、比上代的改进、需要的机器配置以及游戏的情节（Story）、部队单位（Un-its）、英雄（Heroes）、魔法（Spells）、城镇（Towns）、画廊（Gallery）、战术（Tactics）以及产品技术支持（Support）等，还有在线留言板和聊天室，归属网页上的“客栈”（Tavern）部分，很容易让人联想到游戏城镇中的酒馆。

因为英雄无敌迷数量是如此的庞大，个人制作的专题网页数以百计，因此就有了集相关网址大全的“链环”（All-Inclusive Might and Magic Ring），即：http://www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=mmring&list，其中比较好的几个列举如下（他们各有自己的特色，可惜全是英文的）：

http://www.gameguides.com/guides/heroes3/index.html

http://games4mac.com/games/heroes.html

http://www.spaceports.com/~homm3/index.htm

国内最出色的专题网站当属成都小李子和北京杨钥合作制作的魔法门英雄无敌3中文网”（http://hero3.yeah.net），站点界面整齐美观，采用深色调风格，资料性极其丰富，包括王国历程、战争武器、宝物事件、魔法卷轴、城镇介绍、怪物图鉴、英雄技巧、英雄传说、地图手册、英雄留言和英雄论坛等内容，可以说是琳琅满目、应有尽有，其中有“每周一怪”评选、投票战争等非常有趣的内容，还有国内玩家自制的“中国”、“三国”等精彩地图可供下载，而且内容非常深人，包含有许多玩家自己的心得体会，所有这些内容完全都是中文的，方便国内玩家。到这个站点看看，不但可以得到许多东西，还可以结识到国内各地的英雄无敌迷，可谓是一举两得。




索 引




A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

U

V

W

以上为游戏及本书中部分英文译名索引，仅供参考。

至此，《魔法门英雄无敌III》的内容就全部介绍完了。感到肩头一下子轻松了许多，甚至是有些失落。回想在这两个多月的时间里，见到最多的是可乐和方便面；听到最多的是闹铃；想到最多的是魔法门，可以说疲劳和成就感一直伴随在左右……

在本书的制作过程中，我得到了许多人的帮助，可以说这是大家共同的结晶。其中概述和任务篇由董汉涛撰写；情节篇由韩逸秋撰写；设计师手记由卢晓璐撰写；英雄篇由汪澎撰写；魔法篇由杨钥撰写；兵种篇由李海毅撰写；宝物篇和心得篇由龚磊撰写；技能篇、建筑篇、资源篇和武器篇由郭新宇撰写。并得到了刘嘉和马健翔的大力协助。在此，对他们表示衷心的感谢。

由于时间的仓促，在本书的制作过程中，难免会出现某些错误和疏漏，在此也表示深深的歉意。

仅以此书献给那些在这片充满力与魔法的大陆上英勇战斗的人们！

"英雄宝典"制作组

图书在版编目（CIP）数据

魔法门之英雄无敌　(3)：英雄宝典/大众软件编辑部编.-北京：中国戏剧出版社，1999.6

ISBN 7-104-01007-6

Ⅰ.魔…　Ⅱ.大…　Ⅲ.游戏-应用软件　Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字（1999）第16030号

魔法门之英雄无敌Ⅲ英雄宝典　《大众软件》杂志社　编辑

中　国　戏　剧　出　版　社　出　版

（北京海淀区北三环西路大钟寺南村甲81号）

（邮政编码：100086）

新华书店总店北京发行所　经销

煤炭工业出版社印刷厂　印刷

200千字　787×1092毫米　1/32开本　12.5印张

1999年5月第1版　1999年5月第1次印刷

印数：1-20000册

ISBN 7-104-01007-6/I·433　定价：18元

责任编辑：郭新宇
美术编辑：范长峰

